

PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®

Revista Oficial - España

100 ★ MAYO 2009 • 3,50 € / CANARIAS 3,65 €

SÓLO 3'50€

GRUPO ZETA
8 420565 092005 00100

¡LOS AVANCES MÁS ESPERADOS!
- INFAMOUS
- BAYONETTA
- THE WITCHER
- ALIENS VS. PREDATOR
- SPLIT/SECOND
- MAG

EXCLUSIVA MUNDIAL

Mafia II

PS3

LA AVENTURA MÁS CRIMINAL DEL AÑO

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

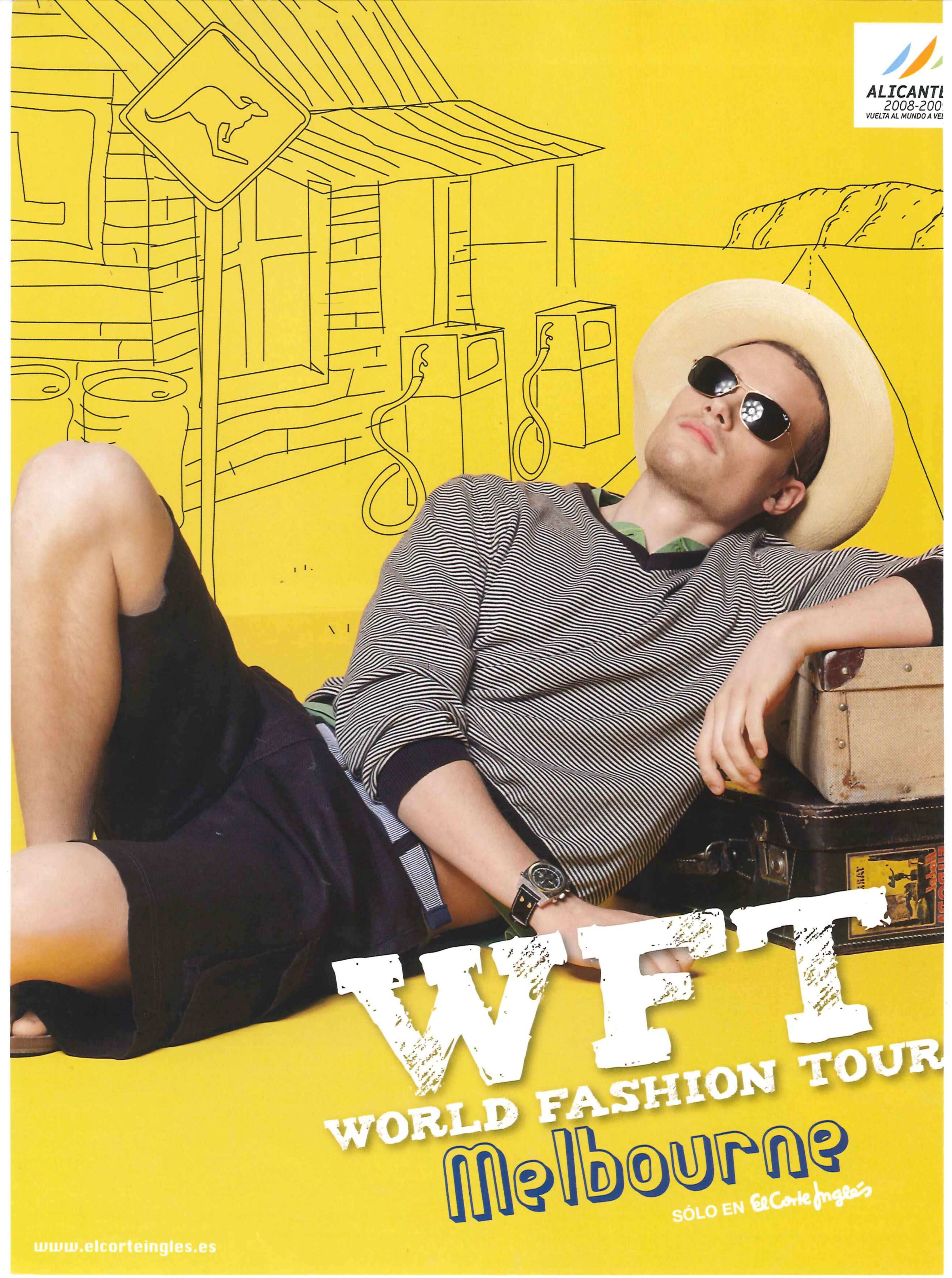
5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
- Resident Evil 5 (PS3)
- Afro Samurai (PS3)
- The Chronicles Of Riddick (PS3)
- SingStar Queen (PS2)
- Tenchu Shadow Assassins (PSP)

CAZAFANTASMAS
EL VIDEOJUEGO
¡VUELVEN LOS HÉROES DE TU INFANCIA!

¡SÚPER CONCURSOS!
Regalamos
- 35 JUEGOS
- LA CAZADORA DE LOBEZNO

ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES: BIONIC COMMANDO ★ VIRTUA TENNIS 2009 ★ WANTED ★ DRAGON BALL EVOLUTION ★ WHEELMAN ★ EL PADRINO II ★ SOCOM CONFRONTATION ★ SINGSTAR QUEEN ★ BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS? ★ ROCK BAND 2...



ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
WFT
WORLD FASHION TOUR
Melbourne
SÓLO EN El Corte Inglés
www.elcorteingles.es

PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Servicios Corporativos **ROMÁN MERINO**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director del Área de Libros **FAUSTINO LINARES**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS (PlayStyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, DAVID NAVARRO, MIGUEL Á. SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, OMAR ÁLVAREZ, EDUARDO GARCÍA, LUCÍA PERDOMO
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **ESTHER GÓMEZ**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Adjunta a la Dirección de Área **ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector 902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional **GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad **MAR SANZ**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: **GEMA ARCAS** (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade.
Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com*
INDIA: Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

100



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Voy a bautizarme en la sangre de mis enemigos»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Quiero protagonizar Shen Mue VII, ¡me voy de viaje a Vietnam!»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Traspasaré de nuevo el umbral de lo extremo, así que prepárate»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Dos cataclismos y sigo coleando, soy el auténtico Alex Mercer»





¡Cien millones de gracias!

Estábamos deseando que llegara ya este momento. Llevamos más de ocho años compartiendo con todos vosostros, mes tras mes, una pasión que llevamos muy dentro. Hemos cumplido cien números con la mejor compañía que uno puede esperar y desear. Por eso creemos que el nuevo diseño de la revista, con todas las ideas y consejos que nos habéis planteado, una exclusiva mundial como Mafia II, un completo suplemento de guías y trucos, y alguna sorpresa más, es lo mínimo que podemos ofreceros para recompensar vuestra fidelidad. De este modo damos el pistoletazo de salida a una nueva etapa que afrontamos con más ganas e ilusión que nunca pero sin olvidarnos del glorioso pasado, al que hemos rendido un merecido homenaje en el interior. En este ejemplar se fusionan a la perfección, pasado, presente y futuro. Un futuro que queremos que compartáis con nosotros durante, al menos, cien números más.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



Sumario

#100 Mayo 2009



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.











54 CAZAFANTASMAS

Por fin, después de mucho sufrir, hemos probado el videojuego



60 50 MILLONES DE PSP

La portátil de Sony se merece un homenaje. Aquí se lo hemos dado.







112 BIONIC COMMANDO

Te contamos todas las impresiones que nos ha dejado la preview

76 EL PADRINO II

Completo análisis de esta secuela doblemente mafiosa

FUTURO PERFECTO



PS3

Fecha de lanzamiento: 2009
Compañía: SONY C.E.
Desarrollador: ZIPPER INT.

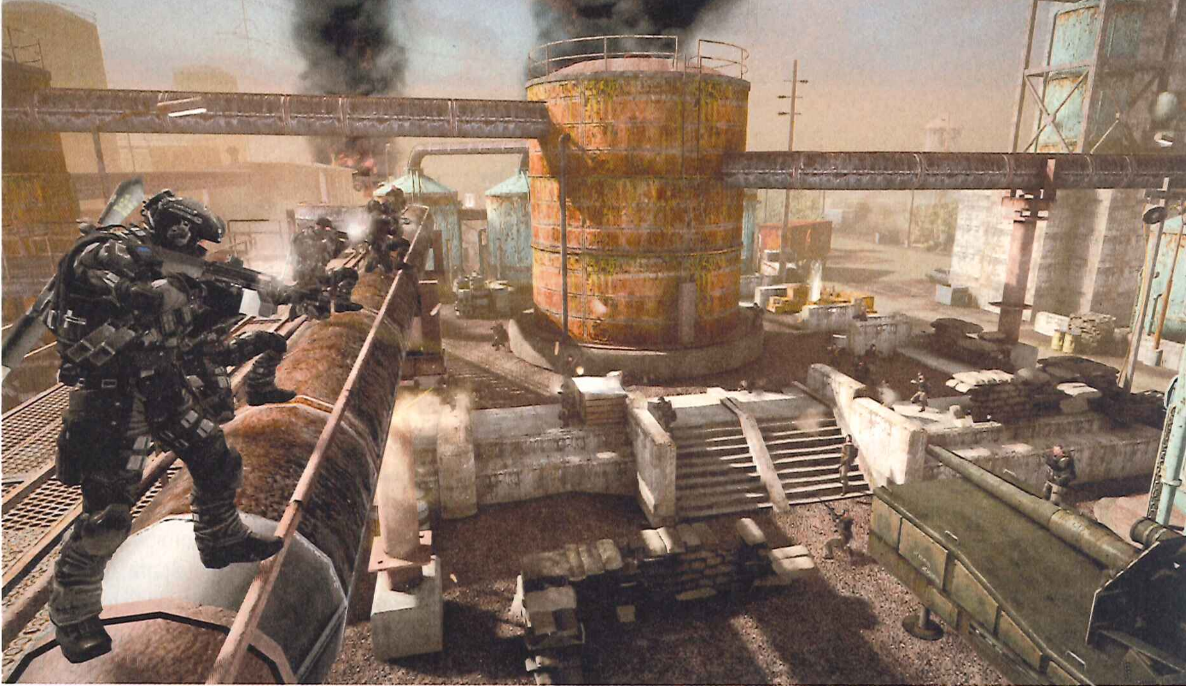
Su presentación en sociedad durante el pasado E3 2008, con un vídeo que no mostraba imágenes del juego en sí, sino una escena pre-renderizada (al estilo de la famosa secuencia de *Killzone 2* cuando fue anunciado allá por 2005), levantó un gran revuelo entre la prensa, sobre todo por los números que manejaba esta nueva producción de **Zipper Interactive** (los padres de la saga *SOCOM U.S. Navy Seals*). Nada menos que 256 jugadores simultáneos divididos en 32 escuadrones de ocho participantes cada uno, ahí queda eso. Un *shooter* tan multitudinario que deja a anteriores intentos en este sentido en... eso mismo, en intentos.

A gran escala

Tomando el esquema de la saga *Battlefield* y similares, pero multiplicando sus posibilidades y su número de jugadores, los enfrentamientos de este ***MAG*** tienen lugar entre dos ejércitos de 128 jugadores cada uno, y se ambientan en

CENTRO DE OPERACIONES. Cada una de las dos facciones enfrentadas contará con su propia base, que tendrá que defender de los ataques del enemigo.

ESTRATEGIA DE EQUIPO. La comunicación entre los miembros del escuadrón será fundamental. Y aunque aún no se ha confirmado, todo parece indicar que los jugadores harán uso del headset de PlayStation 3 para lograr este fin.



un futuro cercano en el que las corporaciones militares privadas (conocidas como PMC's) han tomado el papel que antes tenían los ejércitos de las naciones. Cada uno de los jugadores asumirá un rol diferente, desde soldado raso hasta paracaidista, pasando por piloto de caza o artillero. Además, los soldados irán subiendo de rango a medida que vayan cumpliendo sus objetivos, pudiendo llegar incluso a comandar su escuadrón. Vamos, lo más parecido a alistarte en las fuerzas armadas desde tu sofá.



DESTRUCCIÓN MASIVA. A medida que avance la carrera, el jugador irá adquiriendo la posibilidad de hacer detonar diferentes estructuras del circuito cuando pase cerca de ellas, lo que alterará el curso de la carrera de manera muy notable, tanto para él como para sus competidores.

PS3

Split/Second

Fecha de lanzamiento: Principios de 2010
Compañía: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
Desarrollador: BLACK ROCK STUDIO

La anterior producción para **PlayStation 3** de los desarrolladores de **Black Rock Studio**, *Pure*, sorprendió a propios y a extraños por su gran jugabilidad y su impresionante acabado gráfico. Ahora, siguiendo con el género de la conducción, presentan una apuesta muy diferente, en la que los *quads* dejan paso a bólidos futuristas de diseño estilizado, mientras que las acrobacias de aquél son sustituidas por explosiones. Y es que, la mayor novedad de este ***Split/Second***, tal y como han comentado sus creadores, es la posibilidad de que el jugador «altere» la configuración de los circuitos sobre la marcha, haciendo saltar por los aires todo tipo de estructuras para dificultar el avance de los contrarios. Una especie de *Burnout* con esteroides, que se desarrollará en una ciudad levantada exclusivamente para albergar las carreras de este deporte televisado, que recoge toda la intensidad de las persecuciones que pueden verse en las grandes superproducciones de Hollywood que cada año llegan a las pantallas de cine.





Todo lo que necesitas para estar a la última

PlayStation 2
Hazte con el último modelo de la consola más exitosa por un precio muy atractivo.

99,99 €





PSP
Una nueva tonalidad, bastante llamativa, del modelo 3000 de la portátil de Sony.

184,99 €

Novedades Sony

Bajada de precio, nuevos colores y los héroes más carismáticos de la compañía

Sony C.E. acaba de anunciar que reduce el precio de su consola más veterana. **PlayStation 2** pasará a costar 99,99 Euros, así que si aún no la tienes, ésta es tu oportunidad.

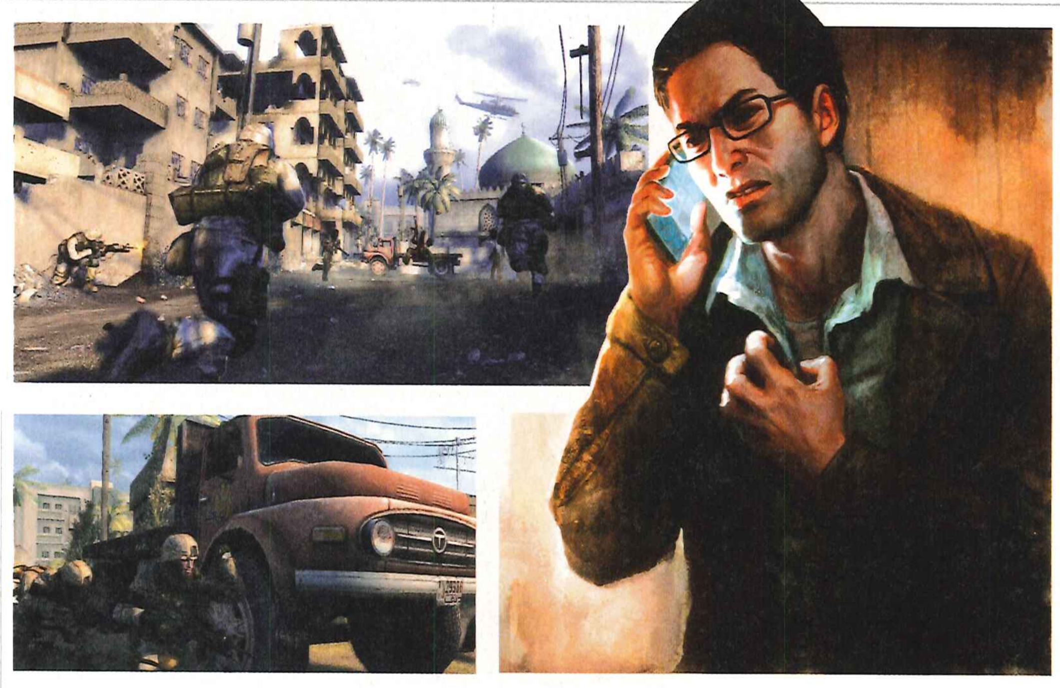
Su hermana la portátil también cuenta con novedades, ya que ha aparecido un nuevo color que viene a unirse a las tres tonalidades ya existentes. Se trata de Radiant Red (rojo), y su precio es de 184,99 Euros.

En lo que al *software* respecta, se ha anunciado para esta primavera la versión para **PS2** de *Clank: Agente Secreto*, el debut del compañero de *Ratchet* en solitario, que ya apareciera para **PSP**, así como *Jak & Daxter: The Lost Frontier*, una nueva aventura para **PSP** y **PS2**, para el otoño. Por último, una nueva entrega de *Ratchet & Clank Future*, también aparecerá para estas fechas en **PS3**.

Brütal Legend

Este próximo otoño llegará a **PlayStation 3**, de la mano de **Electronic Arts** y **Double Fine Productions**, ***Brütal Legend***, el esperado juego de acción creado por el gurú de los videojuegos Tim Schafer. Con un protagonista aficionado al *Heavy Metal* e interpretado por el popular Jack Black. El argumento de este título gira en torno a un mundo paralelo, al que el personaje central es arrastrado, y que está creado siguiendo todos los mitos y los iconos de este tipo de música. Allí, el protagonista se verá como liberador de un pueblo oprimido que le solicita su ayuda.





Konami prepara dos bombazos

La compañía nipona presenta dos nuevos proyectos que poco tienen que ver entre ellos...

El primero es un viejo y añorado conocido de todos los jugadores. Se trata de *Silent Hill: Shattered Memories*, una especie de *remake* de la primera entrega de la saga, pero que irá mucho más allá de actualizar el apartado gráfico y sonoro. Ofrecerá un desarrollo diferente, aunque siga la misma trama argumental (la búsqueda por parte de un hombre de su hija perdida en un pueblo maldito) y nuevas localizaciones a explorar nunca antes vistas. Está siendo desarrollado por **Climax**, responsables del aclamado *Silent Hill Origins*, y aparecerá en **PlayStation 2** y **PSP** este próximo otoño.

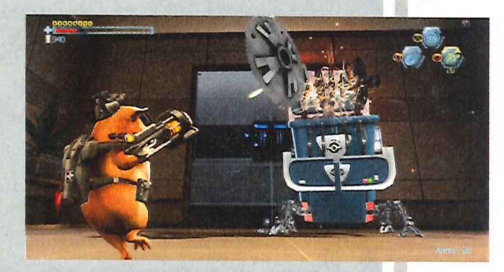
El segundo juego recibe el nombre de *Six Days In Fallujah*, y se trata de un juego de acción en tercera persona de tinte realista, que recoge la experiencia de un grupo de soldados que durante seis días debe sobrevivir en esta peligrosa ciudad iraquí.



Messi volverá a ser la cara de PES durante el próximo año. Además Konami ha anunciado que poseerá los derechos exclusivos para realizar juegos de la Europa League (la mítica Copa de la UEFA).

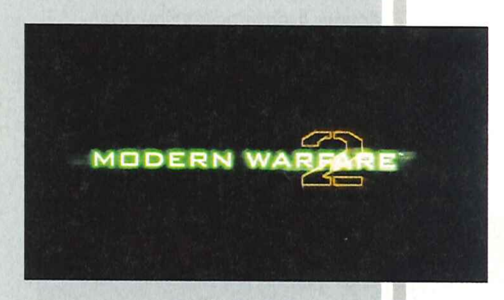
Muchas novedades para el nuevo PES

Aún no ha acabado la temporada liguera y **Konami** ya ha dado a conocer datos de ***PES 2010***. Lo más importante, ya que los usuarios lo pedían a gritos, es la utilización de un motor de animaciones completamente nuevo. La jugabilidad también va a ser mejorada mediante la inclusión de un sistema de presión zonal. Con él, **Konami** espera potenciar el aspecto defensivo de su juego para que traspasar la zaga rival sea un auténtico reto. También habrá muchas novedades aún sin desvelar en la Liga Máster, mejoras para los porteros y una IA más pulida gracias al empleo del sistema *Teamvision* 2.0.



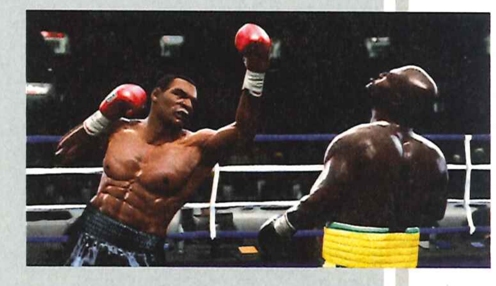
Una nueva adaptación Disney

La siguiente película de Walt Disney Pictures, ***G-Force***, contará con su pertinente adaptación a las tres consolas de **Sony C.E.** El próximo mes de julio será la fecha elegida para su estreno mundial.



¡La secuela más esperada!

Activision ha confirmado que *Modern Warfare 2* (que es el nombre que finalmente recibirá la continuación de *COD MW*) verá la luz el próximo 10 de noviembre en todo el mundo.



Pesos pesados en PlayStation 3

La nueva entrega del simulador pugilístico de **Electronic Arts**, que verá la luz antes de que finalice el año, contará con la presencia de Muhammed Ali y Mike Tyson.

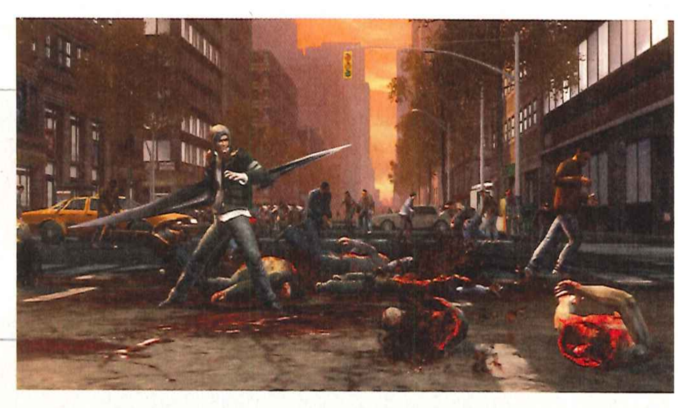
Premio As de Picas

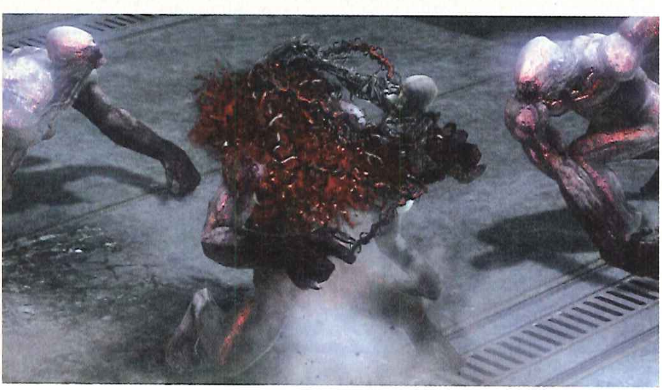
Editorial Viceversa y **PlayStation** colaboran en esta primera edición del galardón, que reconocerá a jóvenes escritores que sepan plasmar con palabras la nueva pareja formada por lectura y videojuego.

PS3

News

Un verano mutante



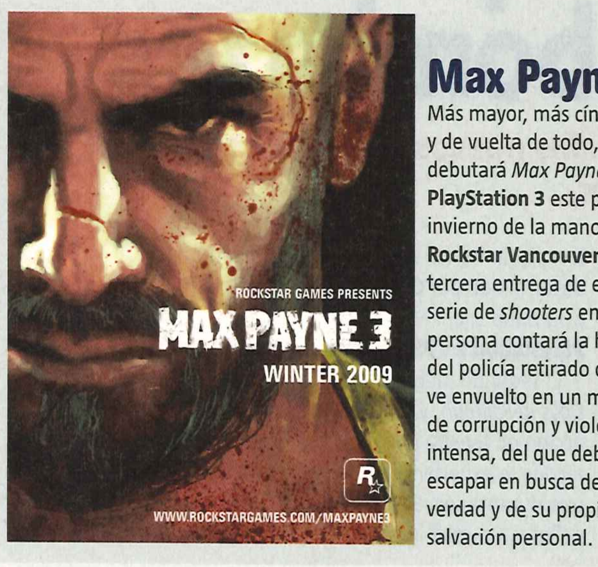


Activision ha confirmado por fin la fecha de lanzamiento en España del esperadísimo ***Prototype***. El próximo 5 de Junio podremos encontrar en las tiendas este revolucionario título que conjuga acción, aventura y mucho *gore*. En la piel del mutado *Alex Mercer*, sembraremos el pánico en Nueva York con nuestros poderes, absorbiendo la vida de nuestros enemigos (e incluso adoptando su aspecto), realizando espectaculares acrobacias de *parkour* y enfrentándonos a soldados y otros mutantes. En la página *web* del juego (www.prototypegame.com) podréis encontrar más información sobre esta impresionante creación de **Radical Entertainment**, que nos ha puesto los pelos de punta.



R.U.S.E.

Durante la celebración del pasado evento *GDC* la compañía **UbiSoft** presentó un nuevo título que poco tiene que ver con sus sagas más conocidas como *Prince Of Persia* o *Assassin's Creed*. Se trata de ***R.U.S.E.***, desarrollado por el estudio **Eugen Systems**, creadores también del aclamado *Act Of War: Direct Action*. El género en el que se enmarca es el de la estrategia en tiempo real, y el jugador tendrá la oportunidad de «echarse faroles» para conseguir la victoria del su nación sobre las potencias rivales, pudiendo cambiar el ángulo de visión desde una simple escaramuza hasta contemplar el desarrollo de la guerra globalmente. El juego no aparecerá entre nosotros hasta comienzos del próximo año, y empleará un nuevo motor bautizado como *IRISZOOM*.



Max Payne 3

Más mayor, más cínico y de vuelta de todo, así debutará *Max Payne* en **PlayStation 3** este próximo invierno de la mano de **Rockstar Vancouver**. La tercera entrega de esta serie de *shooters* en tercera persona contará la historia del policía retirado que se ve envuelto en un mundo de corrupción y violencia intensa, del que deberá escapar en busca de la verdad y de su propia salvación personal.



Alpha Protocol

Dentro de unos pocos meses llegará hasta nosotros el nuevo *RPG* de acción de **Obsidian Entertainment** y **Sega** para **PlayStation 3**. Ambientado en la época actual, te pondrá en la piel del agente especial Michael Thorton, que luchará contra el crimen organizado internacional a lo largo y ancho del globo.





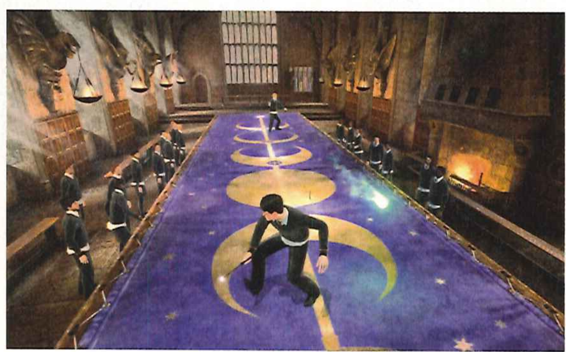
Tales Of Vesperia

Namco Bandai ha anunciado que prepara una versión para **PlayStation 3** de su exitoso *RPG* ***Tales Of Vesperia***, nuevo capítulo de una de sus sagas más veteranas. Al igual que ocurrió con *Eternal Sonata*, incluirá contenido adicional exclusivo para la consola de **Sony**.


X-MEN ORÍGENES
LOBEZNO
www.xmenlobezno.es
MARVEL
30 DE ABRIL EN CINES
ACTIVISION
vodafone
CONSIGUE UN VIDEOJUEGO DE LA PELÍCULA
ENTRANDO EN WWW.CONCURSOLOBEZNO.COM
"Unidades limitadas"
XBOX 360
X-MEN ORÍGENES
LOBEZNO









Compañía
Electronic Arts
Programador
EA Bright Light Studio
Género
Aventura/ Acción

Harry Potter y El Príncipe Mestizo

Acompaña este verano al mago más famoso del cine durante su penúltimo año en la escuela de magia de Hogwarts

El estreno de la sexta entrega de las aventuras cinematográficas de *Harry Potter*, que tendrá lugar el próximo 17 de julio en nuestro país, vendrá acompañado por su correspondiente adaptación al videojuego, que verá la luz de forma simultánea en las tres plataformas de **Sony**: **PlayStation 3**, **PS2** y **PSP**. Por lo que hemos podido experimentar hasta ahora, el juego seguirá las directrices marcadas por el anterior capítulo, *Harry Potter y La Orden Del Fénix*, en lo que se refiere a presentar un entorno, el de la academia de magia y sus alrededores, totalmente libre y abierto a la exploración del personaje central.

Harry deberá seguir acudiendo a las diferentes clases que componen el año lectivo, como la de pociones, con un nuevo sistema de creación de lo más completo (será una de las clases estrella). Además, volveremos a disfrutar de los partidos de *Quidditch*, que llevaban varios años ausentes, y que ahora se presentan de una forma mucho más espectacular. Recolección de todo tipo de objetos escondidos y duelos de varitas serán otros de los elementos que se incluyan. Todo esto mientras se desvela la verdadera identidad del misterioso Príncipe Mestizo...





G.I. Joe

Las míticas figuras de acción de Hasbro llegan a la pequeña y gran pantalla

Un poco después de *Harry Potter*, concretamente el 7 de agosto, será lanzado el film ***G.I. Joe: The Rise Of Cobra***, esperada adaptación al cine de esta franquicia que comenzó con los juguetes y la serie de animación. Y también serán los tres sistemas de entretenimiento de **Sony** los que reciban la conversión lúdica, que continuará con el argumento de la película e incluirá nuevos escenarios y personajes, hasta un total de doce controlables por uno o dos jugadores simultáneos.

Acción, acción y más acción para un título que parece una adaptación de clásicos del *shooter* como *Contra* a las tres dimensiones. Y es que en ***G.I. Joe*** no hay espacio para la pausa, ya que los niveles lineales se encuentran repletos de enemigos en todo momento, y los protagonistas cuentan con todo tipo de armas (de fuego o cuerpo a cuerpo) para despacharlos.

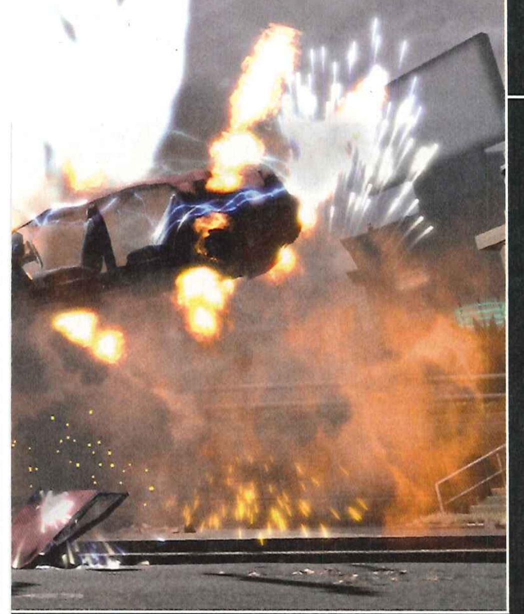


Compañía
Electronic Arts
Programador
EA Games
Género
Acción


NIVEA
FOR MEN
SI VIVES AL MÁXIMO,
ESTA ES TU PROTECCIÓN
SILVER PROTECT
El primer desodorante
con moléculas de plata
■ Elimina las bacterias
■ Previene el olor
■ 24h de protección anti-transpirante
www.NIVEAFORMEN.es
LO QUE QUIEREN LOS HOMBRES
NIVEA
FOR MEN
SILVER PROTECT
24h
ANTI-TRANSPIRANT



Después de la explosión, la ciudad se encuentra totalmente desolada y llena de peligros de todo tipo.





El juego incorpora un sistema de «karma»: haz el bien y recibirás el bien de los demás. Si haces el mal, ya sabes...



La propia electricidad que se encuentra en la ciudad podrá ser aprovechada para crear un gran caos alrededor.





Infamous

PS3

Compañía
Sony C.E.
Programador
Sucker Punch
Género
Aventura/Acción

El esperadísimo debut de Sucker Punch en PS3 tiene todas las papeletas para ser todo lo contrario a un juego «infame»...

La reciente celebración de la *Games Developer Conference* fue el escenario perfecto para que los creadores de la genial saga *Sly Raccoon* de **PlayStation 2** mostraran una versión mucho más avanzada de su próximo proyecto, ***Infamous***. Esta espectacular creación se incluye en el género llamado *sandbox*, que tiene como máximo exponente a la saga *Grand Theft Auto*. Sin embargo, aquí el protagonista no es ningún mafioso de poca monta, sino un ciudadano normal, un mensajero que se convierte en el único superviviente de una gran explosión. Al despertar del coma, se da cuenta de que algo ha cambiado dentro de él... Efectivamente, a partir de ese mismo momento contará con superpoderes, más concretamente con la posibilidad de manipular la electricidad a su antojo, lanzando rayos a diestro y siniestro, además de una agilidad y velocidad sobrehumanas. Pero el concepto sobre el que gira todo el desarrollo del título, aparte de la libertad de recorrer una ciudad entera llevando a cabo misiones, es el mismo sobre el que se construía el argumento de la franquicia cinematográfica *Spider-Man*: a mayor poder, mayor responsabilidad.

El jugador podrá optar por ayudar a los ciudadanos o por dedicarse simplemente a buscar su propio beneficio, lo que cambiará la visión que de él tienen todos los que le rodean, y por tanto el desarrollo del juego. ¿Famoso o infame? Serás tú quien lo decida con tus acciones.

El jugador decidirá con sus acciones el destino del personaje

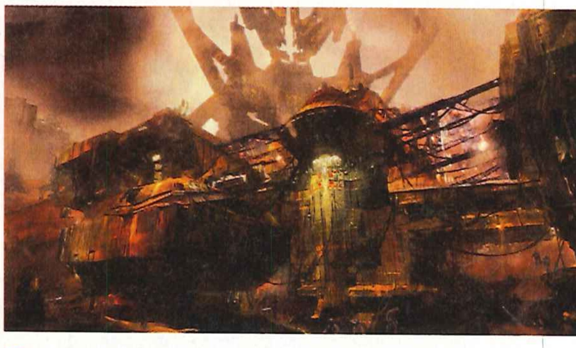






Las armas de fuego de todo calibre y naturaleza serán el punto fuerte de los marines espaciales que aparecen en el juego.





El arte conceptual del juego muestra entornos que parecen inspirados en las películas de la saga Alien.



Los aliens siempre serán la especie más numerosa en el juego, debido a su facilidad para la reproducción.





Compañía **Sega**
Programador **Rebellion Software**
Género **Shooter**

Aliens Vs. Predator

Dos de los «bichos» más carismáticos de la ciencia ficción vuelven a verse las caras en las consolas. Pobres los humanos que pillen en medio...

Parece que a la tercera irá la vencida. Y es que, tras hacerse con la licencia de este *crossover*, **Sega** anunció dos nuevos proyectos: *Aliens: Colonial Marines*, programado por **Gearbox**, y un RPG sin nombre, también con los Aliens como protagonistas, y encargado a **Obsidian Entertainment**. Tras un largo tiempo no se volvió a saber nada de ambos títulos, y finalmente parece que la compañía del erizo azul ha decidido cancelar ambos proyectos para centrarse en el que ahora nos ocupa.

Aliens Vs. Predator será un *shooter* en primera persona programado por **Rebellion**, los creadores originales de una saga compuesta por dos juegos y aparecida en PC hace algunos años, y por lo que hemos visto parece que adaptará la mecánica de estos. Es decir, que el jugador podrá encarnar a cualquiera de los tres personajes en liza: los *Aliens*, con su gran agilidad y sus garras, cola y mandíbulas mortíferas; los Depredadores con sus armas propias, su fuerza sobrehumana y su visión térmica, y los marines espaciales, con todo su repertorio de armas de fuego e ingenios varios. Pocos detalles se conocen más del juego, y es que aún quedan muchos meses para que vea la luz a principios del próximo año.



Los Depredadores serán la especie más fuerte de todo el juego, y también la más resistente a los golpes.

UNA LUCHA QUE VIENE DE LARGO

No es, desde luego, la primera vez que *Aliens*, humanos y Depredadores se ven las caras en las consolas. El referente más claro del juego de **Sega** lo constituye la saga que con el mismo nombre apareció hace algunos años para PC. Pero antes de ella ya hubo otros juegos que recogían este enfrentamiento, como el *shooter* subjetivo aparecido para **Atari Jaguar** o una recreativa de **Capcom**.







El diseño de escenarios y enemigos es tan barroco como alucinante.





PS3

Compañía **Sega**
Programador **Platinum Games**
Género **Acción**

Bayonetta

Ángeles y demonios, magia negra, brujas esculturales, un entorno gráfico apabullante... y todo de la mano del creador de Devil May Cry.

Ya lo dijimos en su día, cuando vimos en acción ***Bayonetta*** durante la pasada feria de Leipzig: los de **Platinum Games** van sobrados. Este *arcade* de acción, con el sello de Hideki Kamiya, «el padre» de *Dante*, ofrece el deslumbrante aspecto que veis en estas pantallas, las primeras que ha desvelado **Sega**, dejando al margen escaneos robados de la prensa japonesa. Con un desarrollo más que similar a los *Devil May Cry*, **Bayonetta** explota al máximo el arrollador carisma de su protagonista, una bruja capaz de disparar hasta con los revólveres que lleva camuflados en los tacones y que desencadenará magias apocalípticas, aún a costa de quedarse en cueros durante la ejecución de los hechizos.
Erotismo, gráficos impresionantes, una imaginación desbordante en el diseño de enemigos y escenarios y mucho *gore* (***Bayonetta*** es capaz de realizar *fatalities* instantáneos, como ahorcar fulanos o cortar cabezas con una guillotina) son algunos de los ingredientes de este *Blu-ray*, que promete ponerle las cosas muy difíciles a **Capcom** a la hora de desarrollar un nuevo *DMC*.

La versión *alpha* mostrada en agosto de 2008 quitaba el hipo, así que no podemos ni imaginar cómo será el juego final. Estas pantallas nos dan una idea.





Lejos del aspecto rubenesco que todos conocemos, los ángeles que salen en Bayonetta dan bastante grima. Un balazo entre las alas será mas efectivo que diez Padre Nuestro.

La bruja Bayonetta es una bestia parda capaz de disparar, luchar y ejecutar magias que quitan el hipo.

Erotismo, acción frenética, diseños alucinantes y mucho gore: Bayonetta será uno de los títulos clave de 2009





El protagonista del juego, Geralt, es un cazador de monstruos con un pasado bastante turbulento.



Los combates serán brutales, con todo tipo de movimientos y poderes mágicos a tu disposición





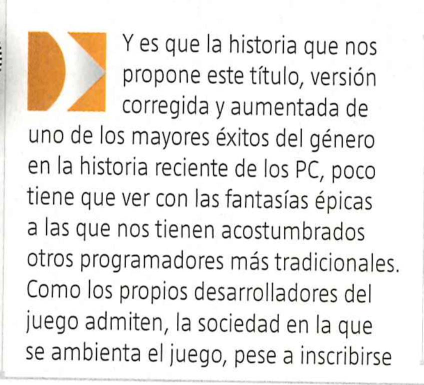




Compañía
Atari
Programador
CD Projekt RED
Género
RPG de Acción

The Witcher
RISE OF THE WHITE WOLF

Desde Polonia nos llegan nuevas imágenes de un acercamiento diferente al género de los RPG de acción



Y es que la historia que nos propone este título, versión corregida y aumentada de uno de los mayores éxitos del género en la historia reciente de los PC, poco tiene que ver con las fantasías épicas a las que nos tienen acostumbrados otros programadores más tradicionales. Como los propios desarrolladores del juego admiten, la sociedad en la que se ambienta el juego, pese a inscribirse dentro de los cánones estéticos de la «espada y brujería», presenta grandes similitudes con lo que se puede ver cada día en los periódicos. Tanto el héroe del juego, *Geralt*, como los habitantes que aparecen a su alrededor, presentan una dudosa moralidad. No hay héroes ni villanos en esta oscura historia.

Un desarrollo libre y abierto, en el que se podrá elegir tanto el camino a seguir como el desarrollo de las habilidades del protagonista, así como un nuevo sistema de combate mucho más *arcade* y adaptado a las peculiaridades del control de una consola son algunas de las bazas con las que contará el juego cuando aparezca este próximo otoño en **PlayStation 3**. Hasta entonces, te mantendremos bien informado de cómo avanza la producción de este prometedor título surgido de las poco usuales tierras de Europa del Este.

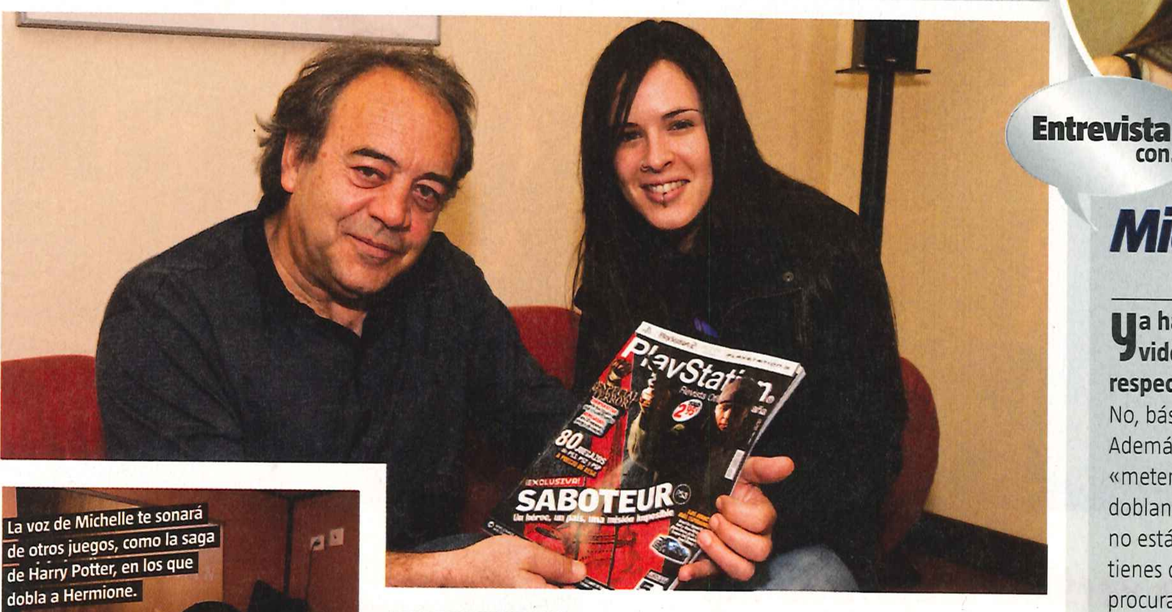


Se trata de una versión mejorada del reciente lanzamiento para PC

Los programadores del título han empleado un motor gráfico externo conocido como «DaVinci» para lograr el buen acabado que puedes ver en las pantallas.

Los secundarios del juego cuentan con su propia personalidad, no siempre muy limpia...

Geralt
Se trata de un héroe diferente, secuestrado de niño y entrenado en las artes de la lucha.



La voz de Michelle te sonará de otros juegos, como la saga de Harry Potter, en los que dobla a Hermione.



El principal atractivo de Heavy Rain es su interactividad: libertad para tomar decisiones que afectarán al curso de la historia e implicación emocional para el jugador son sus claves.

Comienza el doblaje de Heavy Rain

Charlamos con Tito Valverde y Michelle Jenner sobre el secreto mejor guardado de PlayStation 3

Decir que la versión española del juego se está llevando a cabo en la intimidad es quedarse corto. «Secretismo» es el término preciso. De hecho, al comienzo de la entrevista los actores apenas han tenido contacto con algún material del juego en una especie de «maniobra cortafuegos». Al preguntar a **Tito Valverde** qué nos podía adelantar de Heavy Rain respondió entre risas: «*¿Se llama así, **Heavy Rain**?, ¿Eso se puede decir?*». No ha usado su **PS3** más que como reproductor de *Blu-ray* y es la primera vez que dobla un videojuego, pero tiene claro que no le van a faltar recursos para hacer un buen trabajo: «*creo que el presupuesto de **Heavy Rain** supera con mucho al de cualquier película española*». Y es que este título tal vez supondrá su bautizo definitivo como usuario: «*Puedes estar jugando a él durante muchísimo tiempo y jugar, cada vez, a un juego diferente. Esa idea me parece muy atractiva*».

Entrevista con...

Michelle Jenner

Actriz

Ya has trabajado doblando videojuegos. ¿Cambia mucho respecto al doblaje en cine?
No, básicamente es lo mismo. Además a veces ni siquiera hay que «meter en boca» cuando estás doblando un videojuego, porque no están las imágenes y solamente tienes que escuchar el original y procurar que tu texto dure lo mismo.

¿El personaje que vas a hacer en Heavy Rain te recuerda a alguno que hayas hecho anteriormente?
No, a ninguno. (Mira al personal de Sony C.E. y se ríe).

¿Eres usuaria de videojuegos?
Sí, juego muchísimo a Los Sims. Soy una viciada. ¡Estoy deseando que salgan Los Sims 3! (risas). También me gustan el Prince Of Persia, el Grand Theft Auto... un poquito de todo.

¿Piensas jugar a Heavy Rain cuando esté terminado?
Por supuesto. Lo que he visto hasta ahora me ha encantado.

¿Qué es lo que más te motiva del juego?
Los gráficos, que son maravillosos; la jugabilidad, que es como la de una aventura gráfica, pero según lo que decidas ir haciendo en el juego puedes cambiar lo que va a pasar después y el final de la historia. Hay mucha libertad en ese sentido.

¿Y de su doblaje hay algo que te esté llamando la atención especialmente?
¡Hombre, que también esté Tito Valverde!

PlayStation

we are PlayStation®

Comparte tus fotos y podrás ganar 1.000 €*

La explosión de alegría de un equipo jugando con Buzz!™. Un salón lleno de fans de SingStar™ llorando de risa. Los sitios más extravagantes donde utilizas tu PSP™.

Capta un momento clásico de PlayStation® con tu cámara y podrás ganar 1.000 € y una flamante cámara Sony D-SLR a350 con lentes incluidas. Además, cualquiera de las fotos enviadas a 'We are PlayStation' podrá aparecer en una campaña publicitaria de PlayStation... ¡quizás te veas muy pronto en un cartel o anuncio de televisión!

1. Consigue instantáneas que capten la esencia de PlayStation.

2. Envía tus fotos a www.weareplaystation.com y compártelas con tus amigos.

3. Puntúa las fotografías de otros usuarios y decide cuáles merecen estar en la final. Y, si tu foto es elegida por el jurado, puede que tú seas el ganador.

Así que empieza a hacer fotos, enviarlas y puntuarlas.

Envía tus fotos ahora >>

¡Capta el espíritu de PlayStation con tu cámara!

Sigue el concurso «We are PlayStation». Para participar en él y optar al suculento premio en liza (1.000 euros y una cámara Sony D-SLR a350) tienes que tomar una instantánea que capte el espíritu PlayStation y subirla a www.weareplaystation.com. Además, desde esta misma página podrás votar las fotografías enviadas por otros para decidir entre todos al ganador. ¡¡Mucha suerte!!

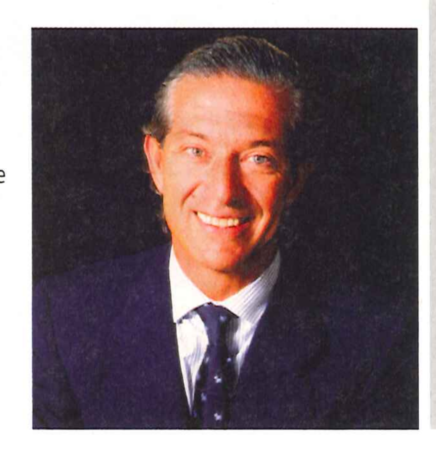
Javier Gimeno, nuevo director general de Zeta Audiovisual

Grupo Zeta ha incorporado a Javier Gimeno de Priede como nuevo director general de Zeta Audiovisual, sociedad que engloba las actividades de Grupo Zeta en las áreas de televisión, cine y música.

Javier Gimeno es abogado, periodista y Máster en Dirección de Empresas. Fue consejero-director general adjunto de Antena 3 Radio y miembro de su Comisión Ejecutiva. En Antena 3 Televisión desempeñó los cargos de consejero-director general adjunto y el de consejero delegado de 1992 a 1997.

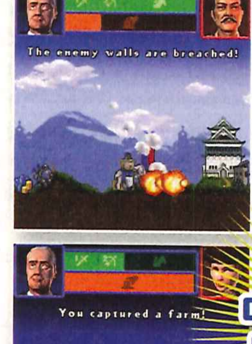
Ha sido vocal, tesorero, vicepresidente y presidente de la Asociación Española de Radiodifusión Privada. En 1991 fue designado Vicepresidente de la AIR-IAB (Asociación Internacional de Radio y Televisión). Fue nombrado también Vicepresidente de la Federación de Asociaciones de Profesionales de Radio y Televisión.

De 1999 a 2002, Javier Gimeno fue presidente ejecutivo de Onda Cero. A partir de ese momento fue Consejero de Telecom Media Network (Grupo Cal Gemini, Ernest& Young) y más tarde Presidente de Mediasat Group. En la actualidad era asesor y consultor de distintas entidades, algunas del mundo de la comunicación.



CIVILIZATION IV WAR OF TWO CITIES

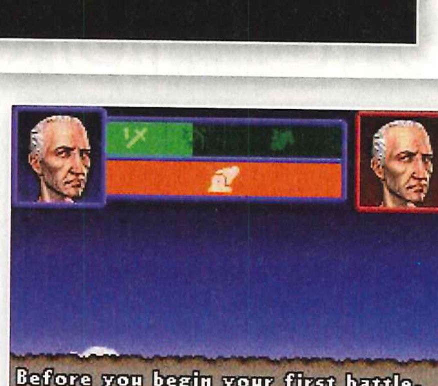
El mítico juego de la catapulta se fusiona con la estrategia del clásico de Sid Meier



Después de jugar unas montón de partidas a este excepcional ***Civilization IV War Of Two Cities***, hemos de rendirnos ante el excelente trabajo realizado por **Oasys**. Aquellos que piensan que los móviles no están demasiado dotados para la estrategia, que lo prueben y verán que rápido cambian de opinión. Es bueno, divertido, jugable y engancha sin remedio desde las primeras partidas. La idea es sencilla: el clásico juego de artillería con el añadido de unas tropas de tierra. La formación de los diferentes tipos de soldados requiere más o menos tiempo y es ahí donde adquiere importancia el buen uso de la artillería para minar las defensas y fuerzas enemigas. Situados en el territorio comprendido entre ambos bandos, las minas y campos proporcionan riquezas que permiten crear tropas y que hay que conquistar. La combinación de todos estos elementos termina por ser algo muy divertido.

Muchas fases y niveles y diferentes grados de dificultad garantizan diversión por mucho tiempo.

PARA DESCARGARLO ENVÍA C2PLAY AL 404







Before you begin your first battle, there are some things you should know.

Next Quit



SI TE GUSTÓ...
AGE OF EMPIRES
El otro gran referente en estrategia para móviles.



NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

✓ Un planteamiento inteligente y una excelente puesta en escena. Divertido, emocionante y muy adictivo.

✗ Es tan bueno que es posible que, a pesar de su gran número de fases, nos resulte al final algo corto.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD
8,8	9,0	9,3
Parecen sencillos, pero son claros, cumplen con creces y son alegres para este género.	Recuerdan a los de un juego de Mega Drive que se llamaba Centurion. Muy buenas.	Divertido, emocionante y con una dificultad perfectamente ajustada.

TOTAL 9,1







Cómo descargarte un videojuego en tu movistar

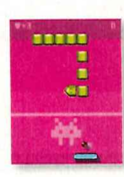
01 **En el menú de tu movistar accede a emoción> juegos y descárgate el tuyo. Una vez descargado lo encontrarás en tu carpeta de aplicaciones.**



BLOCSPIN 360

Un arcade de los que enganchan

Aunque con un planteamiento algo distinto y una puesta en escena mucho más espectacular y vistosa, ***Blocspin 360*** es un *arcade* al más puro estilo *Arkanoid*. Aquí, los ladrillos han sido sustituidos por esferas y, en vez de esperar la bola sólo desde el fondo de la pantalla, tendremos posibilidad de hacerlo desde diferentes puntos de ese entorno. La misma idea vista desde este nuevo planteamiento, añade más emoción e imprevisibilidad al ser mayores también las zonas a vigilar y no sólo el fondo de pista. Como en el clásico, también hay *items* y poderes que potencian desde el tamaño de nuestras palas a la velocidad del juego o la potencia del disparo. La Mega Bola, el Halo y el Fuego de Plasma son algunos de estos maximizadores que nos permitirán ir liberando las diferentes criaturas atrapadas en las esferas. ***Blocspin 360*** cuenta con cuarenta niveles y también otra serie de retos adicionales basados en lo visto en las misiones y a los que podremos acceder en forma de partida rápida. Entretenido, colorista, intenso y con una jugabilidad para todos los públicos, estamos ante el mejor y más futurista heredero que jamás ha podido tener un clásico como *Arkanoid* en su cada vez más frecuente paso por móviles.



SI TE GUSTÓ...
BRICK-BREAKER REVOLUTION
Otro juego que abordó de manera novedosa el clásico Arkanoid.

EVALUACIÓN

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

✔ Innovador, original y con un planteamiento que resulta mucho más divertido que la idea original.

✘ En las primeras fases cuesta hacerse a la idea de que aquí podemos desplazarnos por toda la pantalla.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD
8,9	8,8	9,0
Originales, coloridos y bastante más variados de lo que suelen ser en este género.	Unas melodías un tanto psicodélicas. Al principio pueden chocar pero le pegan.	Es sin duda el punto más fuerte del juego. Entretenido y cada vez más exigente.



TOP 10 movistar
DESCARGAS



1 ¿QUIERES SER MILLONARIO? EDICIÓN 2009
El concurso más rico también para tu móvil.



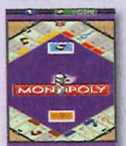
2 TRIVIAL PURSUIT
Llegó la hora de demostrar todo lo que sabes.



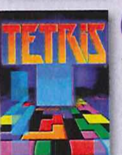
3 LOS SIMPSON EN LA TIERRA DE RASCA Y PICA
Sólo ellos sabrán salir de este atolladero.



4 RESIDENT EVIL DEGENERATION
El juego de terror y acción pondrá a prueba la fuerza de nuestro corazón.



5 MONOPOLY ED. MUNDIAL
El juego de mesa es mucho más divertido en la pantalla del móvil.



6 TETRIS
El arcade que revolucionó por completo la historia del videojuego. El original.



7 PAC-MAN (COMECOCOS)
El clásico de clásicos cobra nuevos bríos en esta nueva edición para móviles.



8 FIFA 09
El gran fútbol de Electronic Arts marca un gol a sus rivales con esta nueva y divertidísima entrega.



9 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Konami demuestra una vez más que su juego estrella puede tambien asombrar en móviles.



10 PUZZLE BOBBLE
Demuestra tu habilidad eliminando todas las burbujas de este divertido arcade.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A **EMOCIÓN>JUEGOS** PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Toda la información en
www.emocion.movistar.es

Noticias

STAR TREK TAMBIÉN SE JUGARÁ EN MÓVIL
¿Quieres ser el capitán de la nave USS Enterprise? Ha llegado la hora gracias a este juego de acción basado en la película. Nuestra misión consistirá en lograr nuevas armas para luchar contra las naves y razas más famosas del universo Star Trek. También podremos mejorar nuestra nave en gran cantidad de aspectos.



La mítica nave USS Enterprise volverá a ser la gran protagonista de la acción en esta espectacular entrega para móvil.



TERMINATOR SALVATION
Conviértete en John Connor y únete a la resistencia en la postapocalíptica ciudad de Los Ángeles en su batalla contra las fuerzas de Skynet. Un juego de acción en tercera persona en el que los indiscutibles protagonistas van a ser los disparos. Todo un ejemplo de jugabilidad en móviles, con gran variedad de misiones, muchas acciones diferentes y con un estilo de juego muy fiel al espíritu de la película, por lo que encantará a los amantes de la saga cinematográfica.

02 Envía gratis un sms al 404 con la palabra JUEGOS y accede al catálogo de juegos disponibles en movistar emoción.

03 Entra en la web de movistar.es en emoción shopping y descárgate el juego que más te guste. ¡Hay más de 1.000 juegos esperándote!



Descubre y disfruta de los mejores contenidos

mundo LBP

LittleBIGPlanet™



¡Participa campeón! Envíanos tus mejores niveles a la dirección **lbp.niveles@grupozeta.es**, con tu ID de PSNetwork y el título del nivel (junto a una pequeña descripción) del mismo. ¡Cuántos más participéis mejor!



¡700.000 NIVELES!

Los usuarios se vuelcan con el icono de Sony C.E.



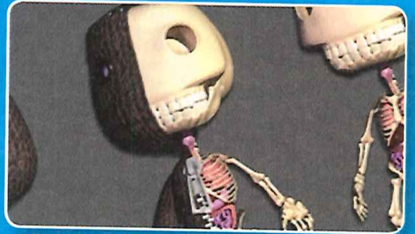
En el momento en que se escriben estas líneas, **Sony C.E.** confirma que existen oficialmente más de 700.000 niveles colgados en Internet por parte de los usuarios. Se trata del título con más niveles diseñados por una comunidad en consola de todos los tiempos, superando las expectativas de **Media Molecule** en menos de 6 meses.

LittleBigPlanet se ha jugado más de 125 millones de veces y se han enviado más de 4 millones de comentarios. Estas cifras dan que pensar y demuestran que el boca a boca sigue haciendo crecer uno de los juegos más especiales del 2008. **Media Molecule** sigue reticente a subir nuevo contenido, aunque quizás estén muy ocupados con la entrega para **PSP** o la hipotética secuela. De momento nos espera una actualización fuerte, centrada en el editor, que permitirá seleccionar la música de nuestro HDD mientras diseñamos un nivel, modificar más a nuestro Sackboy o poder editar con mayor facilidad niveles descargados por otros usuarios.

Últimas curiosidades



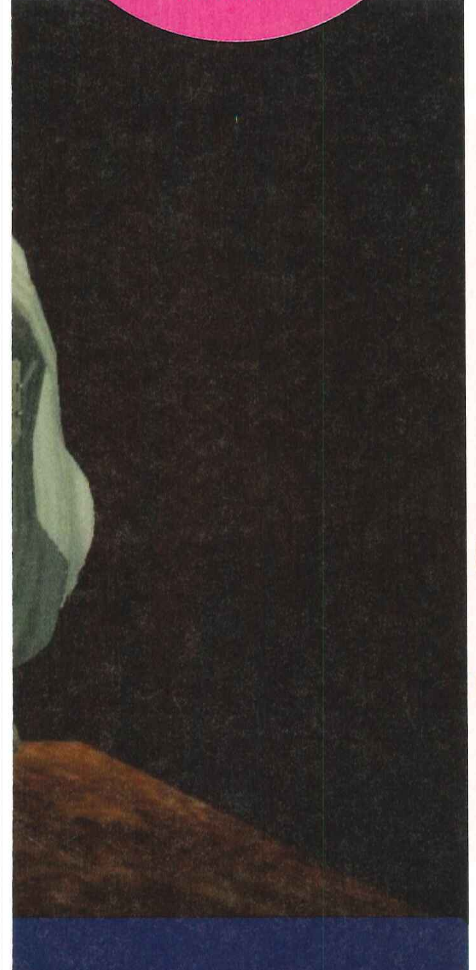
1. MM LO TIRA. Con motivo del lanzamiento del año para PS3, ronda de pegatinas gratis.



2. SACKBOY POR DENTRO. Al diseñador Jason Freeney le ha dado por investigar la anatomía Sackboy. Estos artistas...

LBP ARRASA EN LA GDC09!

Ya no deben de entrar más premios en las repisas de las oficinas de Media Molecule en Londres. En la pasada Gamers Day Conference, celebrada en San Francisco, LittleBigPlanet se ha llevado los premios a la mejor tecnología, al mejor debut, el premio a la innovación y de mejor diseño de juego del año 2009, ¡ahí es nada!





3. RECONOCIMIENTO MERECIDO. 8 AIAS, 4 GDC, 2 Spikes, 2 G.A.N.G., 1 BAFTA... no, si no tienen abuela.



4. RUMORES. Cada vez más focos apuntan a que el próximo juego de MM será en primera persona... no digo más.

El mejor de la clase

Deambulando este mes por la red, nos hemos llevado más alegrías de las habituales. El editor está completamente dominado y, como predijimos, la inclusión del Paintinator ha supuesto toda una revolución en cuanto a las posibilidades de creación.

Sackboys de broma





1 M.A. BARACUS
(Sobre los 10.000 €)
LBP necesita el concepto de ley de nuestro querido MR. T. Cuanto antes por favor.



2 NATHAN DRAKE
(Por nosotros, 999 €)
Estando Uncharted 2 en camino, no sé a qué están esperando, que se le ve con ganas de entrar.



3 DARTH VADER
(400 € estaría bien)
¿Quién es el padre de un Sackboy? ¿y su Dios? ¿su inclinación política?



4 JAK
(Entre 12 y 500€)
Aunque se resisten a aparecer en PS3, un pequeño cameo nunca está de más...



5 IRONMAN
(No hay dinero para pagarlo)
Lo veo y subo la apuesta: propongo a Robert Downey Jr. como Sackboy jugable.

Tops

ÚLTIMOS DISFRACES

1. **TRAJE BUZZ!** 1.99 €
2. **KILLZONE: KIT PRENDAS** 2.99 €
3. **WIPEOUT: CONJUNTO PRENDAS** 2.99 €
4. **DISFRAZ TORO** 1.99 €
5. **DISFRAZ APE ESCAPE** 1.99 €

LOS MEJORES NIVELES

1. **PORTAL** norbury9395
2. **SACKBOY IN SKY TOWN** Jump_buttom
3. **MOTOSACK SAHARA SANDS** x_Syph3r_x
4. **TETRIFALL!** Tony 2k7
5. **MAGIC WITH NUMBERS** Reffelo
6. **TRIAL OFSEASONS** Sickivionkey
7. **TRAILER SPACE ENTERPRISE** FoxProd
8. **BASEBALL HOME RUN DERBY** wozamil
9. **H.A.T.E.** Voltiare
10. **THE LITTLE BIG QUEST** Reffelo

Little Big Portal

Nuestro nivel del mes está inspirado en Portal, que es uno de los juegos favoritos de la redacción. GlaDOS no es tan terrorífica, pero se le perdona.





OPINIÓN

por El hombre Elefante

PEGATINA ECONÓMICA

Recorriendo los dichosos foros de la red, me encontré con una cantidad de usuarios alarmante que ruegan a **Media Molecule** nuevas pegatinas para decorar su mundo. No me parece una exigencia banal, pero sí un poco incoherente, ¿no existe la posibilidad de sacar fotos? ¿Sacar fotos

«Crear pegatinas de calidad no es tan difícil»

no representa poder capturar literalmente lo que nos apetezca? Los usuarios deben agudizar su imaginación. Programas como Freehand pueden servir para diseñar inicialmente nuestra pegatina (si lo nuestro son los sellos y logotipos modernillos) y capturarlos con la PlayStation Eye (o la cámara EyeToy de nuestra PS2, que no hace falta quemar la cartera...). Ya sabéis, no me vengáis el mes que viene con estas mandangas: más discurrir, que LittleBigPlanet lo permite...

PlayStation

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

Singstar & Singstore

Ahora eres tú el cantante que busco.
Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SS Queen.**

Pequeñas estrellas



LEWIS
Gimme! Gimme! (ABBA)
Este chavalito apunta maneras, sólo hay que ver como alza el puño a lo Operación Triunfo. Sigue así y triunfarás.





SOFIA & ANGELA
Dancing Queen (ABBA)
Lo llevan en la sangre, estas niñas son verdaderas reinas del baile al oír un llenapistas como Dancing Queen.



PLAYER 1
Kids in America (Kim Wilde)
Son tan pequeñas... ¿saben leer la letra de la canción o es que se la saben de memoria? Son el «Enrique y Ana» del s. XXI.



TOPS

NUEVAS CANCIONES

1. **RUN** Leona Lewis
2. **BOTTLE IT UP** Sara Bareilles
3. **ALL NIGHT LONG** Simon Mathew
4. **HEAR MY CALL** Ari Koivunen
5. **BAD CRAZINESS** D-A-D

SONGPACK LOVE SONGS

1. **ETERNAL FLAME** The Bangles
2. **THE POWER OF LOVE** Frankie goes to Hollywood
3. **LOVE SONG** Sara Bareilles
4. **IF I LET YOU GO** Westlife
5. **LEAVE NIGHT NOW** Will Young

News

MICRÓFONOS INALÁMBRICOS

Por fin sin cables de por medio y sin miedo a tropezarte con ellos mientras cantas tu canción favorita. Desata el artista que llevas dentro con los nuevos micros inalámbricos que **Sony C.E.** acaba de sacar a la venta. Además, son compatibles con **PS2** y **PlayStation 3**, y su precio es de 49,95 €.



SE BUSCA SINGER

Participa en el concurso *SingStar Crystal Mics* que **Sony C.E.** ha organizado, si ganas conseguirás un par de micros inalámbricos y serás el prota del próximo anuncio de TV de *SS*. Para ello, tan sólo tienes que subir los vídeos de tus mejores actuaciones a *My SingStar On-line* a través de *PlayStation Network* o en *www.singstargame.com*, donde la comunidad *SingStar* votará a los 30 finalistas que irán a la final.

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR!

Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS



Ya vemos lo bien que te lo pasas... Maribel Martínez es la ganadora de este mes. Enhorabuena, ¡tuyo es el SingStar Queen!



CANTOS DE SIRENA

por Anna

¡PSP COMPATIBLE CON SINGSTAR!

Ya con *SingStar Vol. 3* lo vi, en la parte de atrás de la carátula. Un simbolito que indicaba que el juego de **PS3** es compatible con **PSP**. Y pensé, o es una equivocación, o es un servicio que **Sony C.E.** activará más adelante. Con *ABBA* lo volví a ver y con *Queen* otra vez. Así que, me dije: «esto va en serio...» Y así es, con la portátil te puedes conectar vía *Wi-Fi* a **PS3** y acceder a *My SingStar*

«Ahora con tu PSP puedes entrar en la SingStore»

On-line donde comprar canciones en la *SingStore* y entrar a la Comunidad *SingStar*. Lo que digo yo, que **PSP** es pequeñita pero matona (y si no échale un vistazo al reportaje de los 50 millones de **PSP** vendidas en todo el mundo). **PSP** es más que una portátil, no sólo sirve para jugar con videojuegos de una calidad superior incluso al de algunas consolas domésticas, si no para escuchar música, ver pelis, se puede convertir en un GPS, en una cámara de fotos, puedes ver la tele a través de ella... Y, encima, ahora tienes la posibilidad de acceder a todo el contenido On-line de su hermana mayor, **PS3**.



tEN ÉXITO
POR LA CARA
Clearasil STAYCLEAR
Gel Limpiador
Gel de Limpeza
USO DIARIO
Clearasil STAYCLEAR
Tónico
Purificante
USO DIARIO
Clearasil STAYCLEAR
Crema Hidratante
Matificante
Creme Hidratante
Matificante
Úrsula Corberó
Ruth de Física o Química
La confianza es la llave del éxito. Para conseguirla nada mejor que eliminar los granos mientras cuidas tu piel. Lograrlo con Clearasil es muy fácil, tan solo has de seguir estos tres pasos todos los días:
1 Limpiar
2 Tonificar
3 Hidratar
Clearasil.
STAYCLEAR.
Piel limpia cada día, confianza total.

PlayStation

Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables PS3

BURN, ZOMBIE, BURN!
Kuju Entertainment, 7,99 euros
Oleadas de muertos vivientes han aparecido en la ciudad y tú eres el único que puede detenerlos. Este *shooter* de perspectiva aérea, jugabilidad *arcade* y desarrollo desenfadado y frenético llega dispuesto a arrasar en el género.





SOCOM CONFRONTATION
Sony C.E, 29,99 euros
Si quieres ahorrarte unos cuantos euros, o simplemente ya posees el *headset* inalámbrico de **Sony** para **PS3** que se incluye con la versión en *Blu-ray* que puede encontrarse en las tiendas, nada mejor que descargar el juego directamente a tu consola.



POWER UP FOREVER
Namco Bandai, 7,99 euros.
Desarrollado por **Blitz Games**, nos encontramos ante otro de esos *shooters* «como los de antes», en los cuales lo único importante es la cantidad de puntos y la integridad de la nave protagonista. Acaba con oleada tras oleada y supera tu propio récord.

Clásicos de PSone



SILENT HILL
Konami, 4,99 euros
El clásico entre los clásicos del *survival horror*. Experimenta el miedo en el pueblo maldito.



HI-OCTANE
Electronic Arts, 4,99 euros
Una estética y jugabilidad similar a *Wipeout* para este juego de conducción futurista.



STREET SKATER 2
Electronic Arts, 4,99 euros
Uno de los primeros intentos de la compañía por crear un simulador de *skate*.



MAGIC CARPET
Electronic Arts, 4,99 euros
Volar en una alfombra mágica nunca fue tan peligroso como en este peculiar *arcade*.

Complementos para tus juegos

RESISTANCE 2 AFTERMATH MAP PACK
4,99 euros



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR MAP PACK 1
9,99 euros



UNREAL TOURNAMENT 3 TITAN PACK
Gratis



FIFA 09 ULTIMATE TEAM PACK
9,99 euros



MIDNIGH CLUB LOS ANGELES SOUTH CENTRAL PREMIUM UPGRADE
9,99 euros

Vídeos



1. INFAMOUS. Una de las aventuras de acción más esperadas, de los creadores de la saga *Sly Raccoon*.



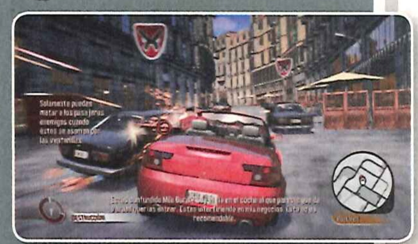
2. SPLIT SECOND. Descubre el nuevo *arcade* de conducción de los responsables de *Pure*.



3. RAG DOLL KUNG FU. Un *arcade* de lucha poco convencional acaba de aterrizar en *PlayStation Store*.



Demos



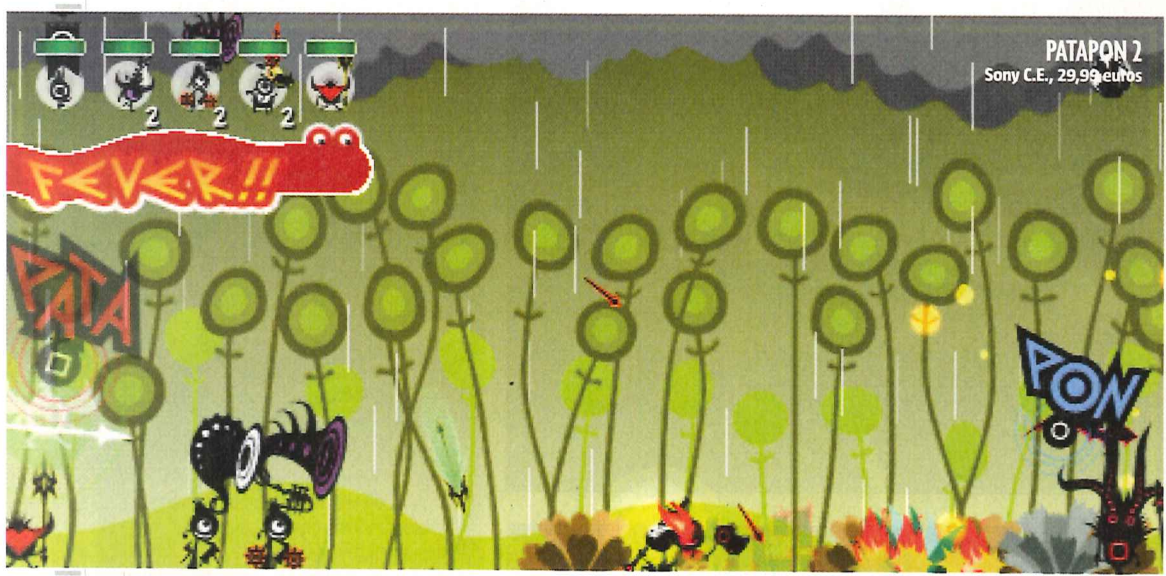
1. WHEELMAN. Prueba la nueva aventura protagonizada por Vin Diesel, mezcla de arcade y conducción.

Más Complementos

1. RESIDENT EVIL 5 VERSUS MODE
   4,99 euros
2. BUZZ! CONCURSO PREHISTÓRICO
   7,99 euros
3. SF IV SHADALOO PACK
   3,99 euros
4. RED ALERT 3 ISLAS DEL CONFLICTO
   Gratis
5. SF IV CLASSIC PACK
   3,99 euros



Juegos descargables PSP



PATAPON 2
Sony C.E., 29,99 euros

Demos

1. DYNASTY WARRIORS: STRIKEFORCE. Prueba la versión exclusiva para **PSP** de la popular saga de **Koei**.



RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS
Sony C.E, 19,99 euros



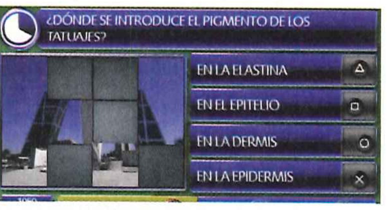
SOCOM FIRETEAM BRAVO
Sony C.E, 19,99 euros



TWISTED METAL: HEAD ON
Sony C.E, 19,99 euros



EVERYBODY'S GOLF
Sony C.E, 19,99 euros



BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
Sony C.E, 29,99 euros

Guitar Hero World Tour

RISE AGAINST TRACK PACK 5,49 €

- **DEATH BLOSSOM** 1,99 euros
- **READY TO FALL** 1,99 euros
- **AUDIENCE OF ONE** 1,99 euros

JIMMY HENDRIX TRACK PACK 5,49 €

- **FIRE** 1,99 euros
- **IF 6 WAS 9** 1,99 euros
- **LITTLE WINGS** 1,99 euros

EUROPEAN TRACK PACK 4 5,49 €

- **WHAT HAVE YOU DONE** Within Temptation, 1,99 euros
- **HIER KOMMT ALEX** Die Toten Hosen, 1,99 euros
- **CAROLINA** M-Clan, 1,99 euros

QUEEN PACK 5,49 €

- **FAT BOTTOMED GIRLS** 1,99 euros
- **C-LEBRITY** 1,99 euros
- **WE ARE THE CHAMPIONS** 1,99 euros

THE PIXIES TRACK PACK 5,49 €

- **DEBASER** 1,99 euros
- **MONKEY GONE TO HEAVEN** 1,99 euros
- **THE SAD PUNK** 1,99 euros

Rock Band

CANCIONES INDIVIDUALES

- **ALL I WANT** The Offspring, 1,49 euros
- **THE KIDS AREN´T ALLRIGHT** The Offspring, 1,49 euros
- **LOSING MY RELIGION** R.E.M., 1,49 euros
- **THE WAY THAT IT SHOWS** Richard Thompson, 1,49 euros
- **THRASH UNREAL** Against Me., 1,49 euros
- **ALL THE THINGS THAT GO TO MAKE HEAVEN AND EARTH** The new Phornographers, 1,49 euros
- **DON´T STOP BELIEVING** Journey, 1,49 euros
- **HEARTBREAKER** Pat Benatar, 1,49 euros
- **GERALDINE** Glasvegas., 1,49 euros
- **C´MON, C´MON** The Von Bondies, 1,49 euros

GET THE FUNK OUT 3 PACK 2,29 €

- **PICK UP THE PIECES** Average White Band, 1,49 euros
- **SHINING STAR** Earth, Wind & Fire, 1,49 euros
- **GET UP (I FEEL LIKE BEING A) SEX MACHINE** James Brown, 1,49 euros

SPONGEBOB SQUAREPANTS PACK 01 1,99 €

- **I CAN´T KEEP MY EYES OFF OF YOU**
- **THE BEST DAY EVER**
- **WHERE´S GARY**

Lo que se avecina en la Store



TRINE

Su anuncio ha llegado por sorpresa, y de repente nos hemos encontrado con uno de los juegos más prometedores del catálogo futuro de títulos descargables para **PlayStation 3**. Desarrollado por **Frozenbyte** en exclusiva para **PlayStation 3**, se ambienta en un mundo de espada y brujería de lo más clásico, que intenta defenderse del ataque de la magia oscura por parte de las fuerzas del caos. Para abanderar esta lucha el jugador tendrá que elegir entre tres personajes diferentes, cada uno dotado de sus propias habilidades específicas. Pontius «El Bravo», Amadeus «El Magnífico» y Zoya «La Silenciosa» se enfrentarán a trampas terribles, plataformas de lo más complicadas y *puzzles* que pondrán a prueba su ingenio en todo momento. La fecha de lanzamiento es el próximo mes de junio, así que estad atentos...

FAT PRINCESS

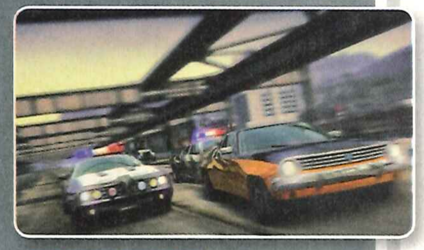
Otro título que está a punto de llegar a la tienda virtual de **PlayStation** es este ***Fat Princess***, una locura multijugador cuyo peculiar estilo gráfico, cercano al *cartoon*, ya puedes comprobar por las pantallas que acompañan al texto. Los programadores de **Darkstar Industries** han creado un desarrollo en el que dos equipos de hasta 16 jugadores deben rescatar a su princesa, encerrada en el calabozo rival. La pega está en que, para hacerlo más complicado, la chica en cuestión ha sido «cebada» hasta límites insospechados, por lo que te costará Dios y ayuda devolverla sana y salva hasta tu castillo a lo largo de los diez mapas que componen el juego.

Las batallas multijugador prometen ser antológicas.

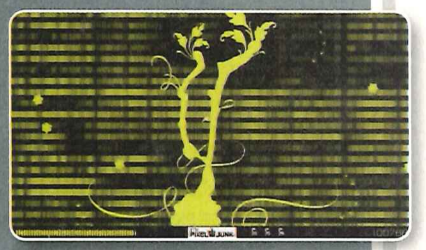
Breves



SMASH CARS. Los programadores de **Creat Studios** preparan un *arcade* de conducción protagonizado por pequeños vehículos de radiocontrol. Saltos imposibles, velocidad extrema y grandes dosis de turbo para un título que llegará durante los próximos meses a la *Store*.



BURNOUT PARADISE. Los chicos de **Criterion** siguen en su afán de dotar a su última creación de todo tipo de contenido adicional. El último anunciado hasta la fecha se denomina *Cops and Robbers*, y como puedes imaginar se trata de persecuciones entre ladrones y policías.



PIXEL JUNK EDEN ENCORE. Una nueva expansión se anuncia para uno de los títulos más personales y revolucionarios del catálogo actual de *PlayStation Store*. Este *pack* incluirá once nuevos trofeos que el jugador deberá ir ganando en una serie de pruebas aún más complejas.



WIPEOUT HD. Y nos despedimos con un nuevo pack de contenido adicional, esta vez para el «estiloso» arcade de carreras futuristas de **Sony C.E.** Disponible próximamente de forma gratuita, incluirá un nuevo modo de juego que permitirá ejercer de espectador con cuatro cámaras.






El título del juego lo deja meridianamente claro, ¿verdad? Pues ya sabes: coge la antorcha y haz arder a esa amenazadora horda de zombis.



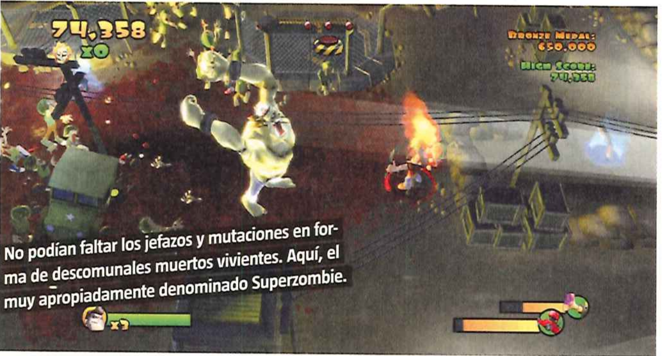
BURN, ZOMBIE, BURN!

Género **Acción**
Compañía **Kuju Entertainment**
Desarrollador **Doublesix**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **Sólo rankings**
Texto-doblaje **Castellano**

Un primer y fugaz vistazo a las pantallas de ***Burn, Zombie, Burn!*** puede llevar a la errónea conclusión de que se trata de otro juego de acción a golpe de doble *stick*, de los que se prodigan últimamente para descarga en **PSN**. Nada más alejado de la realidad: el juego de **Doublesix** es un exigente y rotundo *arcade* de aniquilación zombi que exige nervios de acero y cierto talante estratégico, y que exhibe una profundidad que ya querrían muchos juegos de acción de precio completo.

Bruce, el héroe adolescente de ***Burn, Zombie, Burn!***, se controla con el *stick* derecho, y disparará con X en la dirección hacia la que esté mirando, a no ser que fijemos su dirección con L1, lo que permite mover al exterminador de muertos vivientes sin que deje de apuntar en el mismo sentido. Distintos botones permiten esquivar, soltar bombas y demás, pero el más importante es R2, que permite sacar una antorcha para hacer arder a los zombis. Ventajas de la antorcha: multiplica puntos y dispara la puntuación. Además, el fuego se extiende por la manada de zombis, haciéndolos arder a gran velocidad. Desventaja: es fácil perder el control de la masa ígnea, y te puedes ver atrapado por una llamarada informe de la que no se puede escapar. Tendrás que mantener constantemente el equilibrio, pues, entre usar tu arma más devastadora e intentar sobrevivir y proteger a los pocos humanos que queden vivos. Lo que decíamos: las estrategias de la supervivencia.




No podían faltar los jefazos y mutaciones en forma de descomunales muertos vivientes. Aquí, el muy apropiadamente denominado Superzombie.



7,99 €

EVALUACIÓN

Con su curioso componente estratégico y su delirante sentido del humor (si no pillas que un héroe de prominente mandíbula llamado Bruce aniquile zombis... deberías ver más cine de terror), Burn, Zombie, Burn! es un imprescindible de PSN.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,2	8,8	8,0	7,0	8,7

Sonido: Estupenda banda sonora mezcla de guitarreo rockero y atmosféricos órganos.

On-line: No hay On-line, pero los rankings de puntuaciones mantienen el interés.



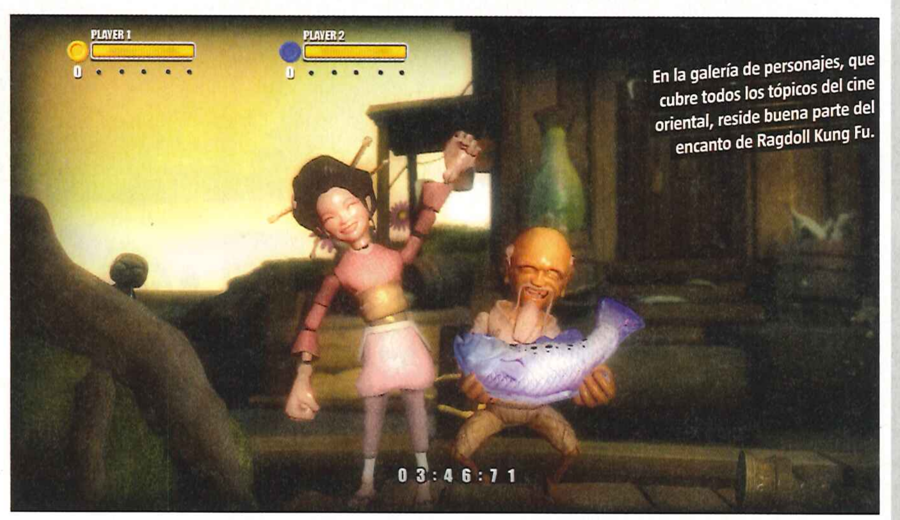


A pesar de tener solo opción para multijugador local y no On-line, es la parte más divertida del juego, con cuatro modos distintos.





Todos los desafíos que completes, así como las partidas multijugador, pueden ser grabadas en el disco duro de PS3 y luego ser subidas directamente a Youtube, tal y como pasaba con Little Big Planet. Muy bien pensado.



En la galería de personajes, que cubre todos los tópicos del cine oriental, reside buena parte del encanto de Ragdoll Kung Fu.

Test

RAGDOLL KUNG FU
FISTS OF PLASTIC

Artes marciales elegantes como una panda de borrachos



Esa es la sensación que se obtiene al contemplar una partida de ***Ragdoll Kung Fu: Fists Of Plastic*** (versión para **PS3** del miniclásico aparecido hace unos años para PC): la de estar viendo a un grupo de luchadores ebrios lanzando golpes al aire, desplomándose sobre sus contrincantes, dando vueltas en círculo. A las marionetas del juego de **Tarsier Studios** solo les falta tener arcadas. Sin embargo, cuando dejas de mirar y empiezas a jugar, todo cambia. Controlar los monigotes de ***Ragdoll Kung Fu*** es un placer casi infantil. Los controles del juego, simplificados con respecto a la versión anterior, permiten divertirse sin más, simplemente moviendo a los combatientes de un lado a otro. Pero si el jugador decide rascar la superficie, hay mucho más: controlando los movimientos con un *stick* y usando R1 para agarrarse a los bordes de las plataformas, el jugador puede acceder a cualquier zona de los decorados. El *Sixaxis* permite, además, desencadenar golpes especiales y poderes mágicos con movimientos predeterminados. Éste es el gran cambio con respecto a la versión original, perdiendo además de camino la posibilidad de juego On-line y cierta complejidad que permitía desarrollar estilos de lucha propios. Accesibilidad por profundidad...

Género **Lucha**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Tarsier Studios AB**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores



On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**

EVALUACIÓN

A pesar de las poco importantes pérdidas con respeto a la versión original, este nuevo Ragdoll Kung Fu mantiene toda la ebria chifladura de la franquicia: puñetazos despistados, controles obvios y mucho follón para multijugador local.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,2	7,5	8,3	8,0	7,8	8,0

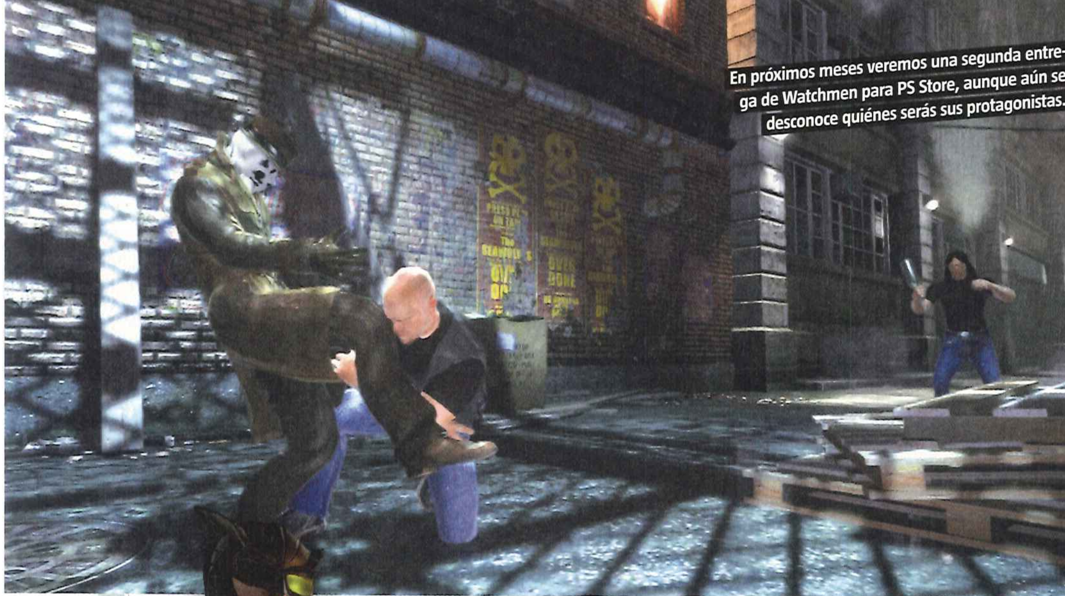
El nuevo toque gráfico a lo muñecos de acción de los ochenta es sencillamente delicioso.

Sin multijugador, pero con la posibilidad de subir vídeos caseros.



Te comentamos todos los lanzamientos

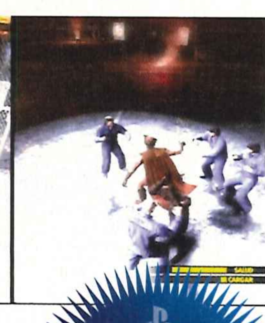




En próximos meses veremos una segunda entrega de Watchmen para PS Store, aunque aún se desconoce quiénes serás sus protagonistas.











14,99 €

WATCHMEN
EL FIN ESTÁ CERCA
Un cómic clásico, peleas de vieja escuela

Dentro del torrente de mercadotecnia erigido alrededor del fenómeno *Watchmen*, nos llega este *arcade* descargable, que recupera todo el sabor de los entrañables *brawlers* (ya saben: peleas de yo-contra-todo-el-barrio, al estilo *Final Fight* y *Double Dragon*). Podemos asegurar que ***Watchmen*** es, a nivel gráfico, uno de los juegos descargables más impresionantes que han aparecido en la *Store*. El uso de la luz, la calidad de sus texturas, y el detalle de los escenarios no tienen nada que envidiar a los títulos comercializados en *Blu-ray*.

Los ya mosqueados fans del cómic de Alan Moore encontrarán otro motivo para el cabreo, al ver como *Búho Nocturno* y *Rorschach* se convierten aquí en dos mamelucos enfrentados a hordas de presidiarios, moteros y bandarras, sin que haya rastro alguno de la compleja trama de la obra original. Todo se reduce a repartir mamporros y a algún que otro minijuego, pero los jugadores más veteranos se emocionarán al reencontrarse con una mecánica que alcanzó toda su gloria a finales de los 80, y que parecía olvidada por las últimas generaciones de consolas. Entre los aciertos del juego, la brutalidad de *Rorschach* y la pantalla partida que permite a los dos jugadores tomar rutas distintas en determinados momentos. Lo peor, la ausencia de On-line y su elevado precio.



Género
Arcade
Compañía
Warner Bros. Interactive
Desarrollador
Deadline Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano/ inglés

EVALUACIÓN

Peleas de vieja escuela, al estilo brawler, en un juego dotado de los gráficos más deslumbrantes que hemos visto en un título descargable. Es repetitivo y carece de On-line, pero te reirás bastante mientras tronchas nucas y aplastas cabezas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	8,3	8,5	7,9	-	8,3

Impresionantes para ser un título descargable: sobre todo por el uso que hace de la luz.

El fallo capital ha sido no incluir un multijugador On-line. Habría sido glorioso.











Test

FIFA 09 ULTIMATE TEAM

Cartas y fútbol sin entrar en el bar de tu pueblo

Por si acaso ya te has cansado de *FIFA 09* (cosa que dudamos) **EA Sports** quiere alargar la vida de su título futbolístico con esta ampliación llamada ***FIFA 09 Ultimate Team***, un nuevo modo de juego donde la calidad con el *Sixaxis*, la estrategia y las habilidades en la dirección y gestión, se conjugan con el mundillo de las cartas coleccionables. El asunto funciona de la siguiente manera: nada más iniciar la partida debemos crear a nuestro capitán. Las opciones de personalización son muy variadas, aunque no todas estarán disponibles desde el principio, como los tatuajes. Tras esto recibiremos nuestras primeras cartas. Ahí comienza un reto tan duradero como grandes sean nuestras ganas de coleccionar y de mejorar el equipo. Para ello tendremos que conseguir cartas nuevas y más potentes a base de comprar sobres con el dinero recaudado en los partidos, o de intercambiarlas con los amigos vía On-line. Eso sí: no sólo sirve tener los mejores naipes. Hay que hacerles funcionar en conjunto, lo cual dependerá de circunstancias tales como la nacionalidad de los jugadores, sus posiciones, calidad...

Género
Estrategia deportiva
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
EA Canada
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano

EVALUACIÓN

Un complemento curioso y entretenido con muchas dosis de estrategia y azar para contentar a los aspirantes a Rafa Benítez. Los que aspiren más a ser un Messi lo encontrarán algo repetitivo y falto de ritmo tras unas cuantas horas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,1	8,5	7,9	9,3	8,5	7,9

Se trata del mismo apartado sonoro que en FIFA 09, y su calidad es sobresaliente.

Puedes cambiar cartas con amigos y además jugar los partidos en red.



Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del **PAÍS DEL SOL NACIENTE**



PS3

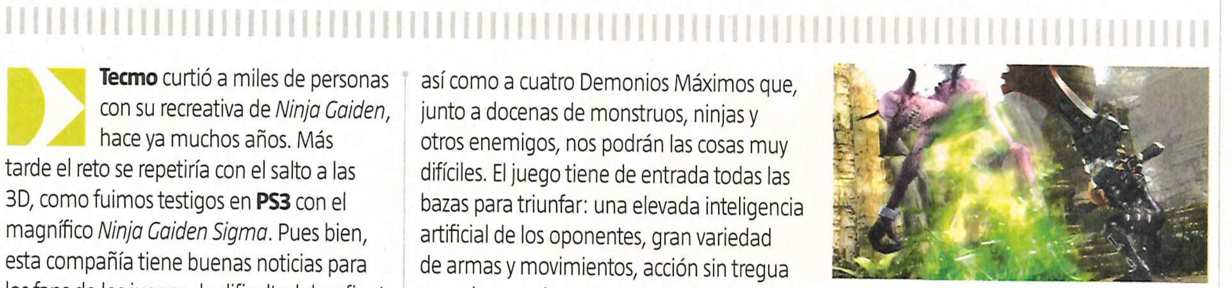
NINJA GAIDEN SIGMA 2

TECMO, ARTESANOS DE LA VIEJA ESCUELA, TRAEN A PLAYSTATION 3 TODA LA BRUTALIDAD DE LAS AVENTURAS DE RYU HAYABUSHA

Género **Acción**
Compañía **Tecmo**



Tecmo curtió a miles de personas con su recreativa de *Ninja Gaiden*, hace ya muchos años. Más tarde el reto se repetiría con el salto a las 3D, como fuimos testigos en **PS3** con el magnífico *Ninja Gaiden Sigma*. Pues bien, esta compañía tiene buenas noticias para los fans de los juegos de dificultad desafiante y combates hiperviolentos: la aparicion de ***Ninja Gaiden Sigma 2*** para la consola de **Sony**. El protagonista, *Ryu Hayabusha*, debe usar sus habilidades como *ninja* para detener al clan de la Araña Negra, quienes buscan despertar al Archidemonio, el monstruo más mortífero del Inframundo... así como a cuatro Demonios Máximos que, junto a docenas de monstruos, ninjas y otros enemigos, nos podrán las cosas muy difíciles. El juego tiene de entrada todas las bazas para triunfar: una elevada inteligencia artificial de los oponentes, gran variedad de armas y movimientos, acción sin tregua y mucha, mucha sangre. Lo mejor de todo es que ***Ninja Gaiden Sigma 2*** será la versión definitiva del juego, corrigiendo el par de fallos de su predecesor y con novedades como nuevos combates contra jefes de tamaño colosal, el *Genma*, una nueva arma con forma de martillo, y la posibilidad de jugar con *Ayane*, compañera de *Ryu*.







AKOI!

Este mes **lo más en Japón es...**

DRAGONBALL
EVOLUTION

En Asia han decidido que el hecho de que Son Goku llegue a la gran pantalla es motivo de celebración. La peli ha recaudado más de 10 millones de dólares en 8 países, convirtiéndose en el tercer y cuarto mejor estreno de la historia de la productora en Malasia y China respectivamente, siendo la segunda película más vista en Japón y Corea del Sur. Justin Chatwin, Chow Yun Fat, Emmy Rossum y el resto del equipo han sido recibidos por multitudes en el estreno en Tokio. ¡Incluso les pedían que hicieran un kame hame ha!



AYANE, PERSONAJE JUGABLE. En esta versión la compañera y aliada de Ryu será un personaje jugable, con misiones y armamento propios.



SUPERVIVENCIA DEL MÁS FUERTE. Los ataques de Ryu tienen efectos devastadores, más aún considerando las armas que usamos. Pero atentos: la inteligencia de los rivales no nos lo pondrá nada fácil.

NUEVAS ARMAS Y ENEMIGOS. Ryu podrá usar una nueva arma, el Genma, perfecto para enfrentarse a las criaturas inéditas del juego.



Los jefes finales destacan por envergadura... y porque son muy duros a la hora de derrotarles.

PRÓXIMAMENTE...



A LA VENTA EN JUNIO

BLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER

La lucha 2D renace gracias a Arc System Works. Esta adaptación de una coin-op incluye un modo Campaña de cerca de 30 horas y multijugador On-line, todo bajo un diseño clásico a la vez que elaborado y llamativo.



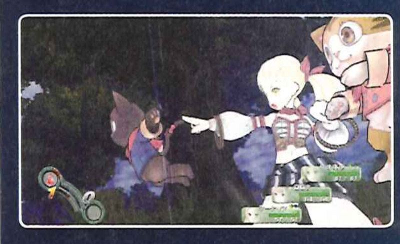




A LA VENTA EN JUNIO

ATELIER RORONA

La saga Atelier llega a PS3. La protagonista es una estudiante de alquimia, capaz de crear cientos de objetos a partir de la mezcla de elementos. Cel Shading y combates intensos para un juego de rol con sabor clásico.





YA A LA VENTA

SHIN SANGOKU MUSOU
MULTI RAID

En esta nueva entrega de Dynasty Warriors podremos escoger a uno de los comandantes de la saga para luchar contra docenas de enemigos. El toque arcade será más marcado al incluir enemigos de tamaño descomunal.



Japón



THE KING OF FIGHTERS XII

Lavado de cara para una gran saga

Género **Beat'em-up**
Compañía **SNK Playmore**

Para la duodécima entrega de esta serie, **SNK Playmore** ha decidido reinventar sus bases. Desarrollado para la placa *Taito Type X2*, esta entrega será la primera en aparecer en **PS3**, pero la gran novedad es que todo el entorno gráfico vendrá en alta resolución, rompiendo con la tradición de *sprites* de la definición estándar. Todo para, en palabras de sus creadores, «lanzar el juego de lucha en 2D definitivo». Nona, artista al cargo de las ilustraciones de las secuencias finales de *The King Of Fighters XI*, es el responsable del espectacular diseño de ***The KOF XII***. El juego contará con la presencia de luchadores imprescindibles como Benimaru Nikaido, Terry Bogard, Athena Asamiya y Kim Kap Hwan. Un total de 20 personajes para volver a las raíces de las sagas: sistema de cuatro botones, ataques especiales instantáneos , «critical counter»... ¡A los fans de la mítica saga ya se les hace la boca agua!

PS3
A LA VENTA EN JULIO



LAS RAÍCES DE LA LUCHA. **King of Fighters XII retoma el sistema clásico de cuatro botones para golpear, cubrirse, esquivar y ataque especial.**





LOS MÁS VENDIDOS



1 BIOHAZARD 5 (RESIDENT EVIL 5)
PS3
AVENTURA
(CAPCOM)

2 SHIN SANGOKU MUSOU: MULTIRAID
PSP
ACCIÓN
(KOEI)

3 RYUGA GOTOKU 3 (YAKUZA 3)
PS3
AVENTURA
(SEGA)

4 SUPER ROBOT TAISEN Z Special Disc
PS2
ACCIÓN
(NAMCO BANDAI)

5 MONSTER HUNTER Portable 2nd G
PSP
AVENTURA
(CAPCOM)

LOS MÁS ESPERADOS



1 NINJA GAIDEN SIGMA 2
PS3
ACCIÓN
(TECMO)

2 YAKUZA 3
PS3
AVENTURA
(SEGA)

3 FINAL FANTASY XIII
PS3
RPG
(SQUARE ENIX)

4 BAYONETTA
PS3
ACCIÓN
(SEGA)

5 UNDEAD KNIGHTS
PSP
ACCIÓN
(TECMO)

JAPÓN ES DIFERENTE

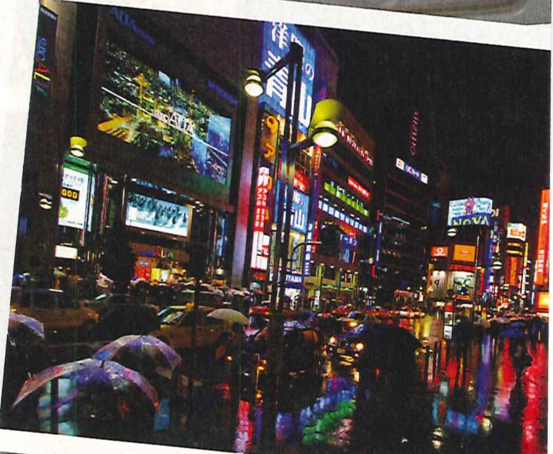


NIPPONWORLD

TURISMO DE SUPERVIVENCIA

Viajar a Japón sigue siendo toda una odisea monetaria, pero hoy día es más cercana. Con todo, conviene tener en cuenta ciertas cosas si no queremos arruinarnos al instante. Lo primero es preparar un medio de transporte hasta el hotel, ya que el aeropuerto de Narita está a 70 kilómetros de la capital. Busca transporte público o, mejor aún, el autocar de tu hotel que parta desde la terminal. Es mejor que te hagas con un buen plano del aeropuerto y lo repases antes de llegar. En cuanto al alojamiento, y siempre que estés dispuesto a caminar, puedes encontrar habitaciones espartanas por 20 o 30 euros, embutirte en un hotel-cápsula o, si te rascas el bolsillo, habitaciones dobles por unos 70 euros la noche en un hotel medio. Y por último, algo vital: la comida. Nada como pedir algo baratito y rico: fideos. También tienes *shabu shabu*, una cazuela llena de caldo a la que se van añadiendo setas, col, cebolleta, y láminas finísimas de ternera; o el *Ton Katsu*, carne de cerdo rebozada que acompañan de col en juliana y que cubren con una salsa especial. Y con cada comida te ponen un cuenco de arroz, té y sopa miso. ¡Un menú completísimo por el precio de una copa!







PlayStation Network
Blu-ray Disc
18+
www.pegi.info
VIVE PARA CONTARLO.
"CRUEL, IMPACTANTE, CINEMATOGRÁFICO. IMPRESIONANTE. 9,5/10"
MERISTATION.COM
KILLZONE 2
killzone.com
Sólo para PLAYSTATION®3
PLAYSTATION 3

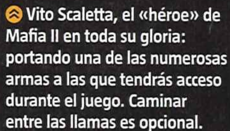
Reportaje

EXCLUSIVA MUNDIAL

Mafia II

PS3

Viajamos hasta la República Checa para descubriros, en absoluta primicia, cómo 2K Games está gestando la aventura criminal definitiva



Vito Scaletta, el «héroe» de Mafia II en toda su gloria: portando una de las numerosas armas a las que tendrás acceso durante el juego. Caminar entre las llamas es opcional.



Un equipo de doce personas se ha dedicado en exclusiva al diseño y ejecución de las intros del juego, prestando especial atención a la animación facial de los personajes.





EMPIRE BAY

10 millas cuadradas de mapeado, distribuidas en 20 barrios, donde se recrean los años 40 y 50 con todo lujo de detalles: desde los anuncios de las fachadas hasta las ropas de los viandantes.

Viajar a Praga es un placer. Hacerlo para ver en exclusiva una maravilla como ***Mafia II***, un orgullo. Y ser testigo de cómo se crea todo el juego (desde los bocetos hasta el testeo final), un auténtico privilegio. Las oficinas de **2K Czech** en la ciudad de Brno nos acogieron durante una intensa jornada en la que pudimos conocer todas las áreas de la creación de ***Mafia II***, hablar con sus responsables y, por último, ver el juego en acción. Siete años después de trasladar la mecánica abierta (*sandbox*) al mundo del hampa en el recordado *Mafia*, **Illusion Softworks** (ahora convertida en **2K Czech**) está dando los últimos toques a su nueva criatura, que promete dejar atrás todo lo visto anteriormente en el género, tanto a nivel gráfico como en profundidad argumental e inteligencia artificial.

MAFIA II PROMETE DEJAR ATRÁS TODO LO VISTO EN EL GÉNERO SANDBOX

Sin una buena historia, no hay nada

Antes de meternos de lleno en las diferente áreas de la creación de ***Mafia II***, es preciso hablar de uno de las aspectos capitales del juego: la trama.

Si el primer *Mafia* nos metía de lleno en los años 30, esta secuela arranca a mediados de los años 40 y se extiende hasta la mitad de la década de los 50. «Eso sí, la partida no durará diez años» bromeaban los responsables de **2K Czech**. El protagonista es Vito Scaletta, hijo de emigrantes sicilianos y criado en *Little Italy*. Tras crecer en unas calles marcadas por la pobreza y la criminalidad, Vito regresa de combatir en la 2ª GM y se reencuentra con su amigo de la infancia, Joe Barbaro. Los dos se meterán de lleno en el ambiente criminal de una ciudad marcada por las disputas entre distintas Familias mafiosas: *Empire Bay* es el escenario perfecto para que «dos chicos listos» se labren un futuro. No quisieron desvelarnos los principales detalles del argumento (algunas fuentes hablan de un guión de 700 páginas), pero en **2K Czech** sí quisieron recalcar que la trama, junto a la ambientación, será lo que marque la diferencia respecto a otras producciones, *a priori* similares. «La historia es muy madura, en la línea de *Uno de los Nuestros*. Desde luego, ***Mafia II*** no deja de ser un juego tipo *sandbox*, pero mientras que en otras aventuras van surgiendo situaciones sobre la marcha, de manera atropellada, nosotros hemos trabajado sobre una trama muy cuidada, muy cinematográfica, que atrapa al jugador desde el principio hasta el final». Para

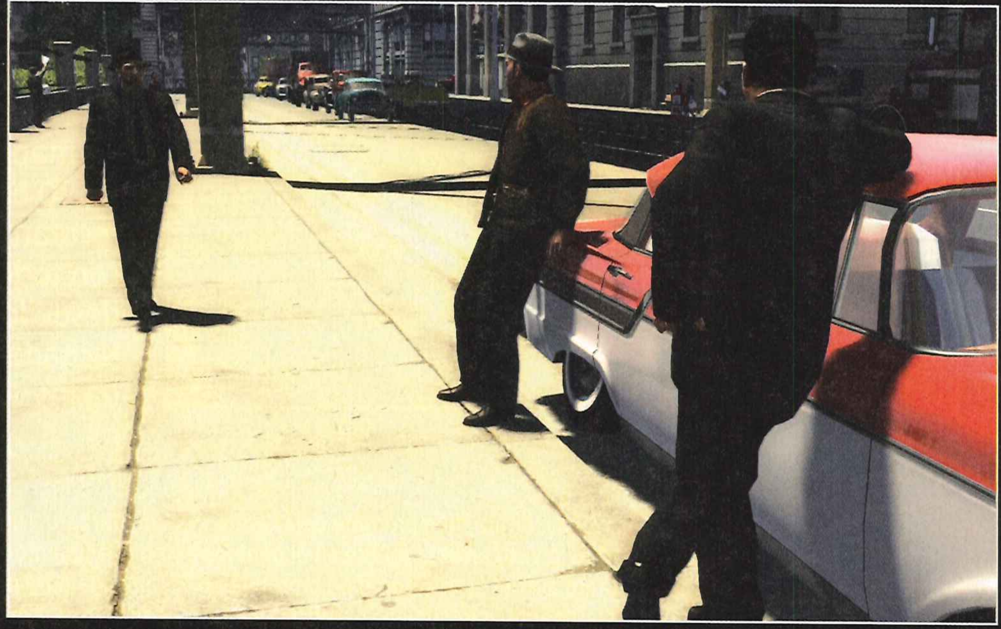
EL PRIMER MAFIA: TODO UN PIONERO

Corría el año 2002, e **Illusion Softworks** tuvo la idea genial de trasladar la mecánica *sandbox* al universo de la mafia de los años 30. Tras lograr un éxito descomunal en PC, dos años más tarde aparecería la adaptación a **PlayStation 2**. Una versión con una mecánica apasionante, aunque la cámara no ayudara demasiado a la hora de patearse las calles.









Durante la demo con la versión alpha, pudimos ver cómo funcionará el sistema de coberturas y el daño que las balas causarán en los elementos del escenario.

Las modas cambian y la ciudad evoluciona. La acción comenzará en una Empire Bay deprimente, recién salida de la 2ªGM, e irá evolucionando en esplendor a medida que se acerca la década de los 50.

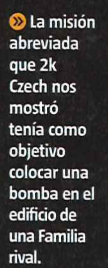
transmitir esa experiencia de película, **2K Czech** ha contado con un departamento de 12 personas (**Cut Scene Group**), dedicado en exclusiva al desarrollo de las *intros*. Tras elaborar *storyboards* y llevar a cabo sesiones de *motion capture*, una sofisticada herramienta de edición (que ha llevado más de 2 años de desarrollo), permite establecer los ángulos de cámara mientras gestiona las reacciones faciales de los personajes en tiempo real.

Una ciudad repleta de detalles... y vida
Todo estos esfuerzos por crear una historia interesante habrían sido en vano si no estuvieran respaldados por unos buenos gráficos y una magnífica ambientación, y ***Mafia II*** va sobrado en ambos aspectos. Trabajando sobre un motor gráfico de su propia creación (el *Illusion Engine*, optimizado para **PS3**), **2K Czech** ha reconstruido la arquitectura y los vehículos de la época, dedicando una especial atención a la evolución de las modas y los cambios en la fisonomía de la urbe (y sus habitantes) a lo largo de diez años. Durante la visita al departamento de arte, nos mostraron a Joe con distintos trajes, cortes de pelo, moratones en la cara... «Al igual que el actor de una película, los personajes mostrarán diferentes caracterizaciones a lo largo de la aventura», y a continuación desfilaron en pantalla más de 250 personajes, todos ellos dotados de un detalle asombroso. Vimos cómo la decoración del piso de Joe iba cambiando a medida que pasaban los años, y comprobamos la total interactividad con los elementos del piso: interruptores de la luz, la radio, los pomos de las puertas... Incluso es posible asomarse a la ventana y ver a la gente caminando. Cada habitación, ya sea de una casa o de un comercio, ha supuesto un mes de trabajo.

La acción transcurre a lo largo de toda una década

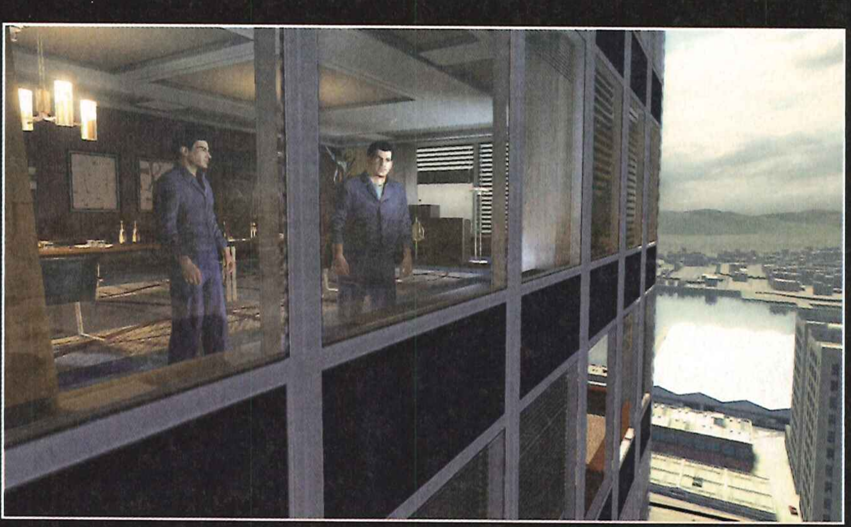
Joe Barbaro es el mejor amigo de Vito desde la infancia, y el causante de que «el héroe» se meta hasta el cuello en la Mafia.





La misión abreviada que 2k Czech nos mostró tenía como objetivo colocar una bomba en el edificio de una Familia rival.











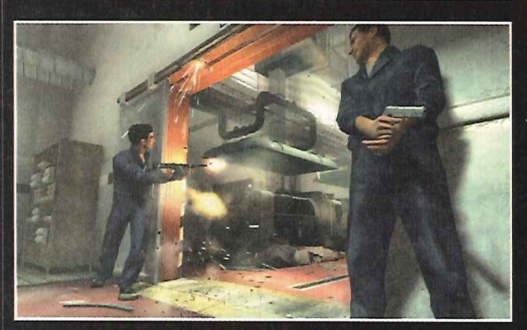
DALE DINERO A UN HORTERA...

...y se lo gastará en horteradas. Para demostrar cómo afectará el paso de los años, y el éxito en los negocios gangsteriles de Vito y Joe, al desarrollo del juego, los grafistas de 2K Czech nos enseñaron la evolución del salón del piso de Joe. Todo modificado hasta el mínimo detalle. Y lo mejor es que multitud de elementos serán interactivos: desde los interruptores de la luz hasta las radios. Incluso podrás asomarte por la ventana para echar un vistazo a los transeúntes.



El cénit de la demo desvelada en Brno: una persecución de película, con intercambio de tiros y música de los años 40.

Vito será capaz de cargar a la vez con distintos tipos de armas cortas y largas.



DIALOGANDO CON PLOMO

En 2K Czech están particularmente orgullosos del sistema de coberturas y tiroteos. Y no son nada, en comparación con las peleas cuerpo a cuerpo.

» Con 10 millas cuadradas de superficie, *Empire Bay* es un entorno con vida propia, habitado por peatones y conductores dotados de una notable IA. Los *NPC* (más de 70 en pantalla) interactúan con los elementos del escenario: ya sea cubriéndose durante un tiroteo, como sentándose tranquilamente en el banco de un parque. Mientras un limpiabotas le sacaba brillo a los zapatos de Vito, pudimos observar a otro *NPC* dirigirse a un puesto de perritos calientes para comer algo. La gestión del tráfico de Empire Bay, a cargo de un grupo específico de **2K Czech**, no es menos llamativa. Más de 50 tipos de vehículos (30 coches y el resto camiones y vehículos especiales) circulan por las calles mediante un programa de IA que gestiona los semáforos y las diferentes rutas que toman los coches (así como sus reacciones). Cada vehículo cuenta con sus propias características en cuanto a suspensión, comportamiento con el volante, resistencia a daños... y el jugador podrá comprobarlo por sí mismo tras robar uno. Incluso será posible llevarlo a un taller para repararlo o mejorar su mecánica y aspecto.

Aunque la prueba mas irrefutable de que *Empire Bay* será una ciudad viva la tuvimos al entrar en un comercio (sin pantallas de carga, por supuesto). Vito se dedicó a tirotear el interior de la cafetería: destrozando vigas, taburetes, los espejos... la madera del mostrador. En **2K Czech** nos advirtieron de que «cuando el jugador haga tropelías en un comercio, al regresar a él más tarde verá como la policia ha acordonado la zona y el comercio es abandonado por su dueño, por lo que ya no podrá utilizar sus servicios». Una consecuencia de hacer el cabra.

Acción a ritmo de música de los 40

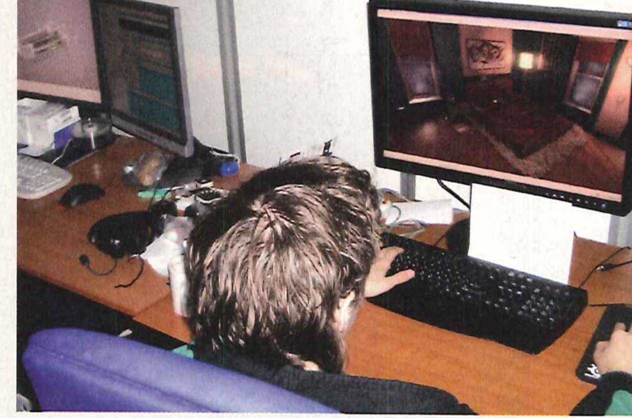
Porque no nos engañemos: lo que los jugadores pedimos son tiroteos y mucha acción, y ***Mafia II*** nos la va a dar, y de la buena. Para demostrarlo, **2K Czech** desveló lo más esperado de la jornada: la versión pre-*alpha* de ***Mafia II***, totalmente jugable. Lo que nos mostraron era una »

UN DÍA EN 2K CZECH

Aunque también cuentan con oficinas en Praga, el epicentro del desarrollo de ***Mafia II*** está en Brno (hogar del Gran Premio de Motociclismo de la República Checa). Allí estuvimos toda una jornada, descubriendo cómo se ha elaborado ***Mafia II*** desde los primeros bocetos hasta las versiones pre-*alpha*, de las que ya estaban dando cuenta un equipo de *testers*.



Los testers, en plena faena, comprueban cómo la versión PS3 es mucho más chula que la de los sistemas rivales.



DECORADOR DE INTERIORES. Por las manos de Departamento de Arte ha pasado todo el universo de Mafia II: desde la creación de las fachadas y el diseño de los coches, hasta la decoración de los locales y apartamentos. Este tío daba los últimos toques a una colcha.



MÚSICA. BSO grabada por la Sinfónica de Praga y temas licenciados de los años 40 y 50.

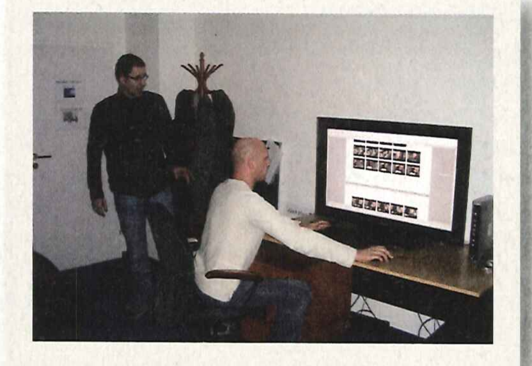
UNA BSO INTELIGENTE. La radio sintonizará distintos temas, dependiendo si es de día o de noche, o de la intensidad del momento.



UN MOTOR PODEROSO. Orgullosos del Illusion Engine (obra de la propia 2K Czech), los creadores de Mafia II nos hicieron una demostración del grado de detalle logrado en el rostro de los personajes.



La gestión del tráfico de Empire Bay ha corrido a cargo de una potente herramienta de IA.





DISEÑANDO LAS CINEMÁTICAS. El ambicioso software de creación de cinemáticas de 2K Czech, en plena acción. Menudas intros, madre.

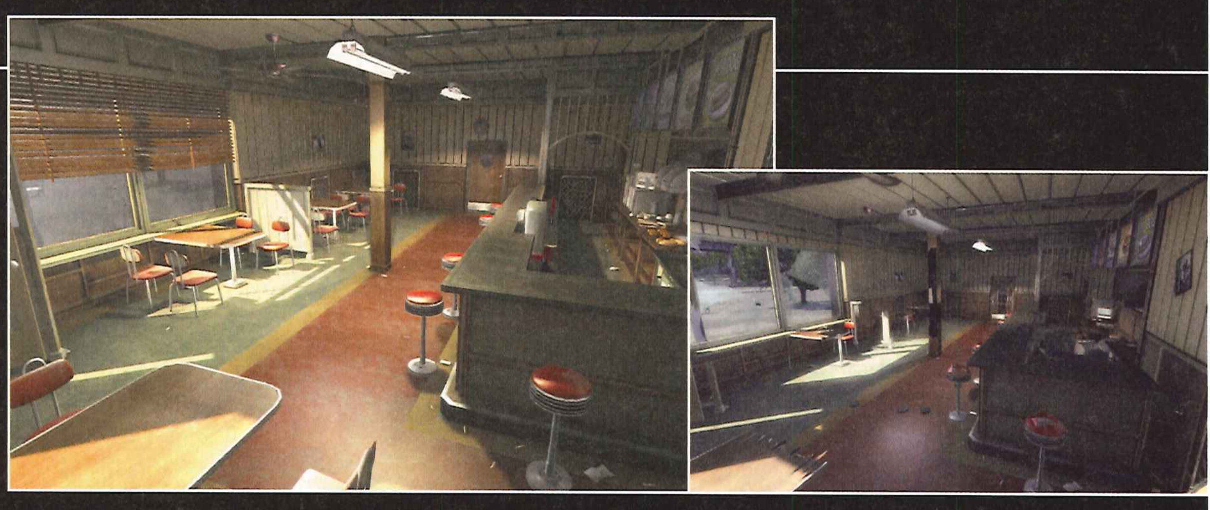




ENTREVISTAS. Kolar y Cox (productores), Janacek (Dtor. Técnico) y Bradstatter (Progr.), resolvieron nuestras dudas.



Reportaje



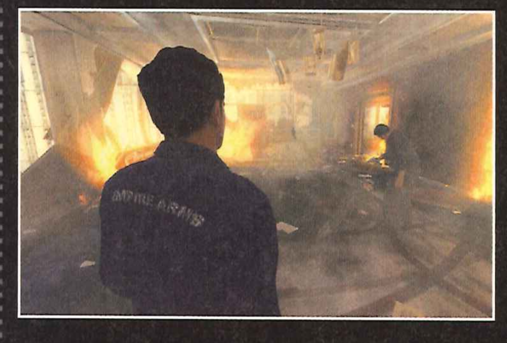
» Hacer el cabra dentro de los comercios tendrá su precio: el sitio quedará destrozado, la policía lo clausurará... y ya no será posible utilizar nunca más sus servicios. Piénsalo antes de darle al gatillo.

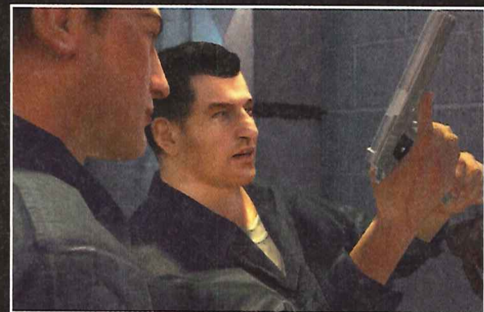


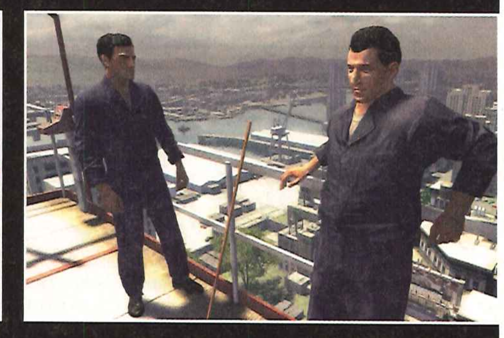


PERSECUCIONES 100% GANGSTERILES

La evolucionada IA de los enemigos (y de los NPC en general) tendrá como resultado persecuciones sin descanso tanto a pie como a bordo de vehículos. Antes de dejarte escapar, los miembros de las familias rivales se dejarán la piel en cada uno de los enfrentamientos.

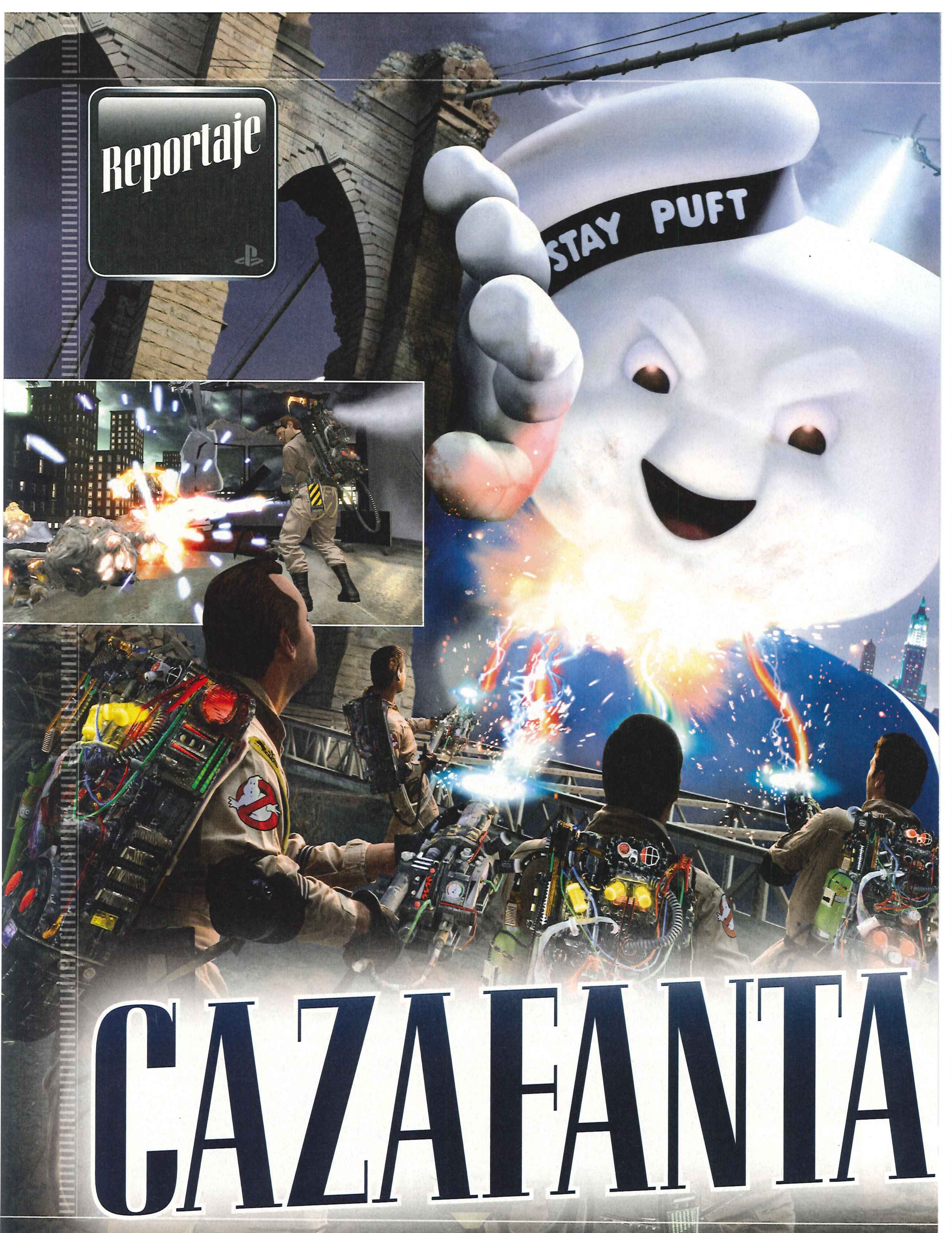






» versión abreviada (25 minutos de los 45 que durará finalmente) de una de las misiones que llevarán a cabo Vito y Joe en la versión final de ***Mafia II***. Disfrazados de limpiaventanas, se colarán en un rascacielos, propiedad de una Familia rival, y colocarán una bomba. Algo sale mal y lo que parecía un trabajo sencillo se convierte en un infierno de fuego y plomo. El escenario perfecto para enseñar cómo funciona la cámara durante los tiroteos (en tercera persona, justo tras la espalda de Vito, y un poco escorada a la derecha, al estilo *Resident Evil 4*). El impacto de las balas se deja sentir, no sólo en el cuerpo de los mafiosos rivales (el juego ofrecerá más de 70 animaciones diferentes de muerte, ya sea en tiroteos o en peleas cuerpo a cuerpo), sino también en los decorados. Una lujosa pared de cristal se hizo añicos ante nuestros ojos, con un realismo escalofriante; las columnas se agrietan, los muebles saltan en mil astillas... los aspersores antiincendios del edificio se activan, imprimiendo un efecto *blur* en la pantalla de juego que levantó una sonrisa entre todos los asistentes. Y la huida se traslada a las calles, a bordo de un vehículo que surca *Empire Bay* a toda pastilla, mientras por la radio suenan los éxitos de la época. Los coches de la Familia rival dan alcance al automóvil de Vito y Joe y se inicia un sangriento tiroteo sin dejar de pisar el acelerador, mientras los transeúntes huyen despavoridos por la acera y... se acaba la *demo*. Conscientes de que nos han dejado con ganas de mucho más, los responsables de **2K Czech** nos citan para los próximos meses, en los que desvelarán más elementos de ***Mafia II***. Nosotros estaremos allí para contarlo todo, porque algo muy gordo se está cociendo en Brno... ○

Ofrecerá más de 70 animaciones diferentes a la hora de morir



CAZAFANTA

Por Stan By







PS2

PS3

Volamos hasta Londres para poner nuestras zarpas, por fin, sobre un disparador de protones

SMAS

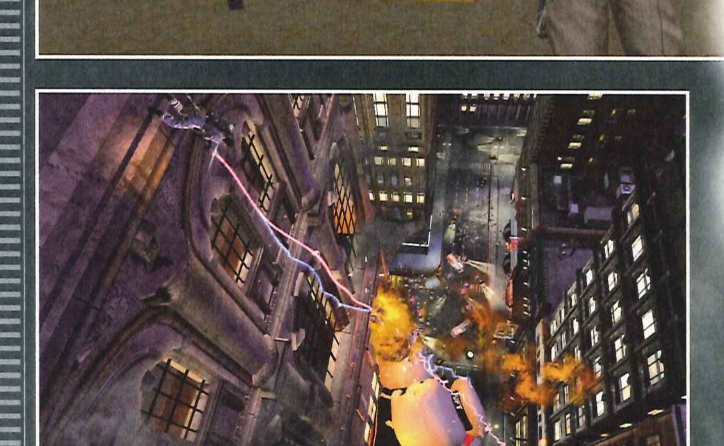
El videojuego

A través del controlador de **PlayStation**, vaya. Pero ya íbamos teniendo ganas de colocarnos nuestra mochila de protones, agarrar el medidor PKE y lanzarnos a la caza de toda manifestación ectoplásmica que se nos pusiera a tiro. Sólo los más jovenes del lugar, los muy jóvenes, tendrán poca idea de qué son los *Cazafantasmas*. Para los demás, los que somos algo más talluditos, y los que revisamos periódicamente las películas de Ivan Reitman, Bill Murray, Dan Aykroyd y compañía, y las seguimos disfrutando como el primer día, el desarrollo de un videojuego sobre *Cazafantasmas* fue un notición. Sus problemas de producción (a raíz de la fusión entre **Vivendi** y **Activision** que paralizó el desarrollo), un desastre. Y, finalmente, la noticia de que **Atari** se hacía con la distribución y el proyecto se retomaba, un alivio. Hace tan sólo unas semanas, pudimos por fin probar la primera *demo*, comprobamos qué es tangible y qué no, despejamos varios fantasmas, y encontramos alguno que otro más...

Tras muchos altibajos, Cazafantasmas llegará por fin a PlayStation 3

Gears of Ghosts

Lo que pudimos jugar en el evento londinense de presentación fue, en realidad, relativamente corto: un nivel en un edificio asediado por el gigantesco y conocidísimo muñeco de los *Marshmallows* (o malvaviscos, que dicen en México), desde la entrada en el mismo hasta la azotea donde se anticipa un enfrentamiento con *Mr. Stay Puft* (que así se llama el dulce muñecazo) que no llegamos a ver. Por el camino, eso sí, comprobamos cuál parece que será la mecánica general del juego. »



» Sin muchas sorpresas, ***Cazafantasmas*** se desarrolla como un *shooter* en tercera persona bastante convencional. La diferencia, claro, es que aquí no manejamos a ningún mastuerzo del espacio exterior con mala uva, ni a algún militar ajado y pasado de vueltas, sino a un joven cazafantasmas que acaba de llegar al equipo. En nuestra misión, Ray (el personaje interpretado por Dan Aykroyd) acompañaba al novato, y el objetivo era abrirse paso por entre los pasillos del mencionado edificio rescatando a los civiles que pudiera haber, y acabando con los fantasmas menores que encontráramos.

Digo menores, porque al parecer en el juego hay varios tipos de enemigos: los que se eliminan de manera convencional con las armas (en este caso, eran una especie de caninos infernales hechos del mismo material que *Mr. Stay Puft*), los que es necesario capturar con las clásicas trampas (y que hacen las veces de jefes finales menores) y los jefes finales propiamente dichos.

El medidor PKE (para neófitos: el chisme con dos antenitas que los *Cazafantasmas* tradicionalmente usan para medir las emanaciones ectoplásmicas del entorno; en resumidas cuentas, para encontrar fantasmas) sirve en el juego en realidad de brújula disimulada, que nos va indicando el camino a seguir, y nos dirige hacia el siguiente enfrentamiento. Es a la vez un elemento de diseño muy obvio, pero también muy inteligente de cara al fan, ya que los momentos en que pasamos al modo de visión PKE despiertan algún mecanismo nostálgico que arranca sonrisas.

No crucéis los rayos

Una vez encontrada la anomalía, comienzan a llover protones. Las armas en el juego serán variadas, con algunos derivados del *pack* de protones clásico. De hecho, la justificación argumental para incluir al novato que encarna el jugador en el equipo es, precisamente, la de probar nuevas tecnologías. Pero en nuestra *demo* no pasamos del rayo de protones de toda la vida que, eso sí, presentaba un modo de disparo alternativo, en forma de super-rayo explosivo y devastador (lo que sería un lanzagranadas acoplado a un arma convencional).

Tras recorrer varios pasillos, recogiendo algunos objetos fantasmales coleccionables por el camino (señalados por el medidor PKE, lo que indica un mínimo de exploración por el escenario con el cachivache activado para encontrar el contenido extra), acabamos finalmente en una azotea, donde nos esperaban varios fantasmas inquietos. No »

VUELTA A LA PANTALLA GRANDE

El videojuego se ha publicitado, un poco oficiosamente, como Cazafantasmas III, por su ambientación dos años después de la segunda película y por los intentos frustrados de recuperar la serie para el cine. Pero parece que el videojuego ha servido para arrancar el proyecto de nuevo, y Dan Aykroyd declaró recientemente que Ghostbusters III podría entrar en producción este mismo otoño.



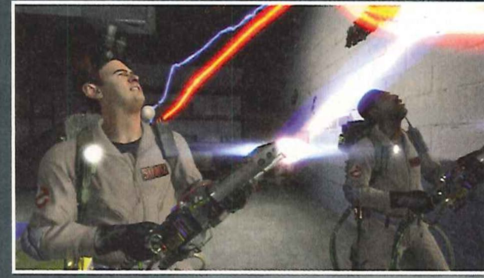
El modo de visión PKE despierta algún mecanismo nostálgico

RESUCITANDO A LOS MUERTOS

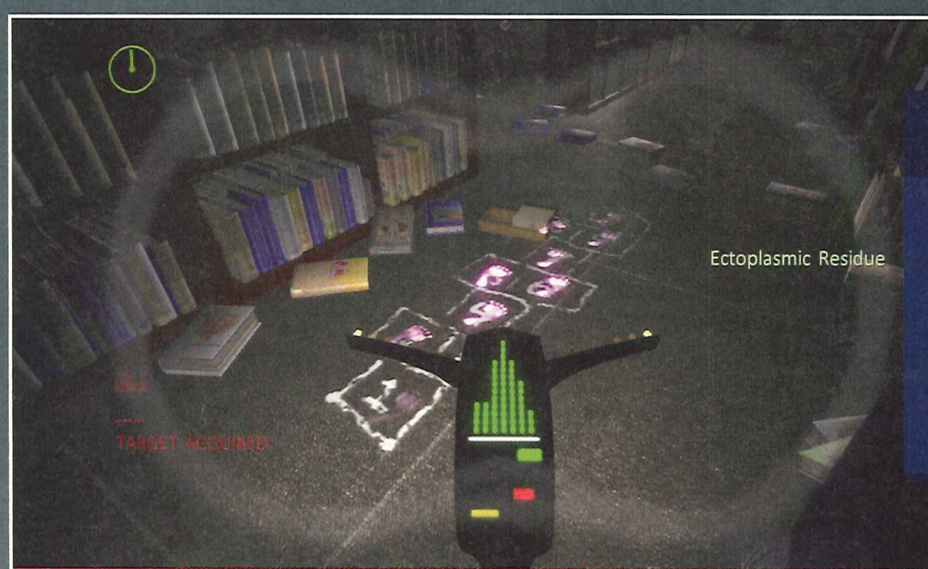
Cazafantasmas no solo aparecerá en consolas de nueva generación. También lo hará en PS2. Como en la versión para Wii, ésta tendrá un aspecto menos realista, buscando un estilo más de dibujo animado. Por lo demás, la locura protónica será la misma.







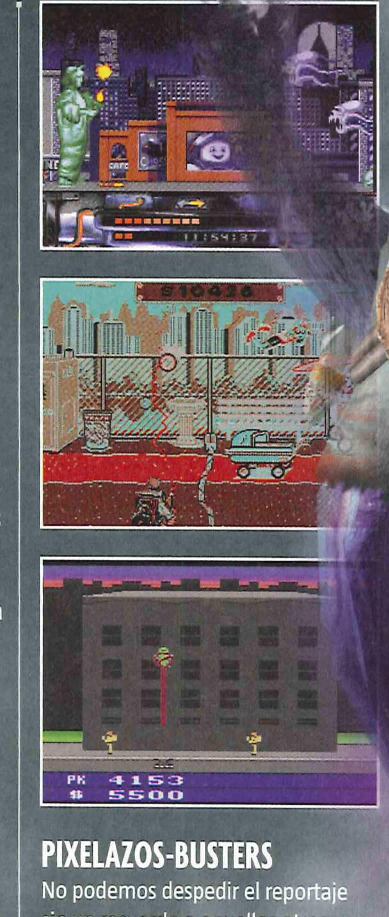
De forma similar al excelente Dead Space, la mochila de protones de los Cazafantasmas sirve como panel de control: muestra la salud, estado del arma, y actividad PKE.



WHO YOU GONNA WATCH?

El legado de los Cazafantasmas no termina en las películas. De Cazafantasmas hemos disfrutado también en series de animación de los 80 (The Real Ghostbusters, para diferenciarla de aquella otra competidora de Filmation con gorila), cómics, novelas, y hasta un juego de rol de papel y lápiz.

» sin antes pasar por un interludio donde se nos enseñaba otro uso de los rayos de protones: mover objetos pesados cual telequinesis tecnológica. Aquí, finalmente, entramos en la dinámica que todos esperamos: atrapar al fantasma con el rayo, lanzarlo contra el suelo para atontarlo y, finalmente, lanzar la trampa, mover al espíritu hasta su radio de atracción y capturarlo. Sencillo y, de algún modo, mágico. Nuestro tiempo con el juego fue bastante corto, ya que el nivel era breve. Pero sí pudimos apreciar algunas bonanzas del título: principalmente, el nivel de destrucción y caos constante que los cazafantasmas generan con sus bienintencionadas acciones. Los escenarios muestran un nivel de destructibilidad enorme, y resulta condenadamente divertido arrasar con todo mientras se pelea contra los espíritus más rebeldes en una especie de juego de pesca fantasmal y caótico. Por otro lado, los personajes son copias muy fieles a los actores reales, y los guiones siguen la tónica humorística canalla de las películas. Lo único que nos ha preocupado a la vista de esta *demo*, es que el juego pueda pecar de excesivamente repetitivo. Bien es cierto que no hemos llegado a probar las nuevas armas, ni a enfrentarnos con ningún jefe final real (*Mr. Stay Puft* asomaba al final de la *demo*, sin llegar a ponerse a tiro). Hasta qué punto el juego ofrecerá variedad o, sin llegar a hacerlo, conseguirá tenernos enganchados al controlador a base de sindiós ectoplásmico y protónico y golpes de guión, es algo que aún está por ver.



PIXELAZOS-BUSTERS

No podemos despedir el reportaje sin un recuerdo a aquellos otros juegos de Cazafantasmas que han visto nuestras consolas. ¡Ay!



¡50 MILLONES DE UNIDADES VENDIDAS!

La portátil de PlayStation no tiene fronteras, ni geográficas, ni lúdicas. PSP se hace aún más grande.

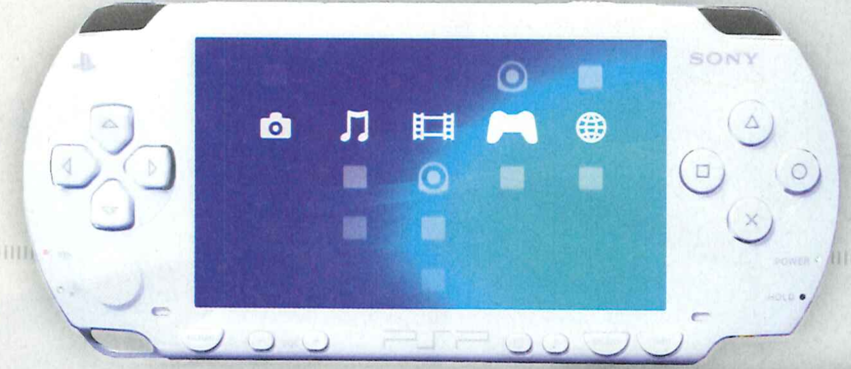
Pues sí, **PSP** ya ha llegado a los 50 millones de unidades vendidas en todo el mundo. Nuestra compañera de fatigas (por lo menos, mía es), en tan sólo cinco años ha conseguido posicionarse en el mercado de una manera vertiginosa y cuenta con un amplio catálogo de títulos que la hacen aún más grande si cabe. Desde *God Of War* (el Mejor Juego del Año, por lo menos así lo habéis votado vosotros, los lectores, en «Los Mejores de 2008») a *Resistance Retribution* e incluso el simpar *LocoRoco*, todos ellos han sido capaces de explotar al máximo las posibilidades de **PSP**. Pero hablemos del futuro, porque **PlayStation Portable** tiene aún mucha guerra que dar, sobre todo con el anuncio del lanzamiento de tres licencias que originalmente fueron creadas para **PS2** y **PS3**. El primero, *LittleBigPlanet*, pondrá a prueba tu creatividad, *MotorStorm Arctic Edge*, te montará en un vehículo *off-road* para que disfrutes de las más peligrosas carreras y, por fin, el esperado regreso de *Jak & Daxter*.

UN ANTES Y UN DESPUÉS

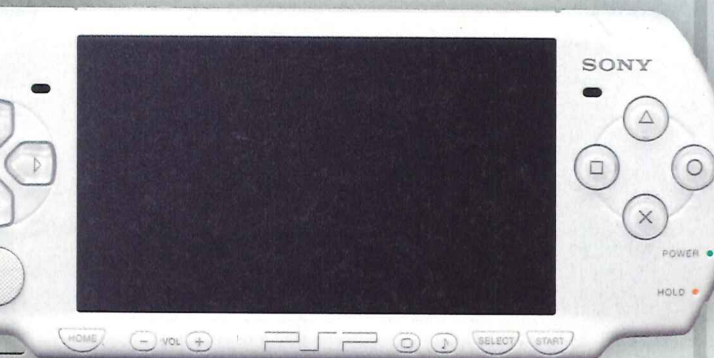
Tres modelos, tres maneras de ver y jugar. La primera, la original, revolucionó nuestra manera de entender lo que es una consola portátil. Así, hace años, tener una portátil era tener la posibilidad de jugar en cualquier lugar; sin embargo, »



La evolución de PSP

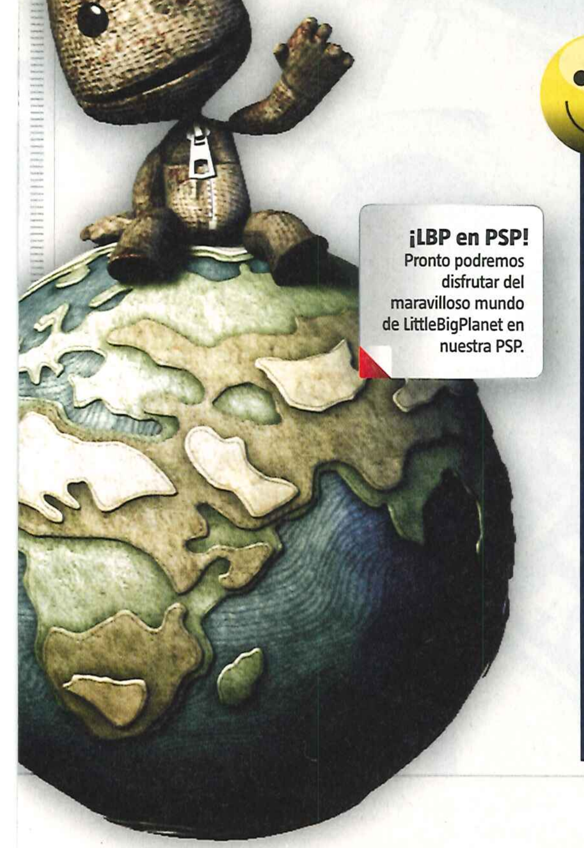


PSP
En diciembre de 2004 fue lanzada en Japón y en septiembre del año siguiente llegó a nuestro país, revolucionando el concepto de consola portátil. Además de videojuegos, reproducía música, películas... entre otras características.



PSP SLIM & LITE
En septiembre de 2007 apareció este modelo, mucho más delgado y ligero que la PSP original. Entre las mejoras: mayor velocidad de carga de los juegos, los altavoces se reubicaron, se eliminó el sistema de infrarrojos...

PSP 3000
En octubre de 2008 Sony nos volvió a sorprender. Esta vez PSP se presentaba con una pantalla mejorada que ofrecía mayor definición y contraste. Además, incorporaba un micro, necesario para aplicaciones como Go!Messenger.



¡LBP en PSP!
Pronto podremos disfrutar del maravilloso mundo de LittleBigPlanet en nuestra PSP.

Lo mejor de PSP 3000

Conservando las características originales de la primera y segunda **PSP**, el nuevo modelo **3000** se caracteriza ante todo por poseer una pantalla LCD de 4,3" capaz de reproducir colores mucho más intensos que sus predecesoras. Además, está diseñada con una inédita tecnología antirreflejos que te permite jugar en la calle a pleno sol sin tener problemas de visión. Por otra parte, ya no es necesario el uso del *Headset* para comunicarte con otros usuarios vía On-line o *Go!Messenger*, pues va equipada con un micrófono. Y la nueva salida de vídeo ahora funciona en todas las televisiones, sin duda todo un detalle.

Para facilitar aún más las cosas a los usuarios, la portátil contempla la posibilidad de recargar la batería de la **PSP 3000** simplemente conectando la consola a tu ordenador a través de un cable mini USB.


La pantalla de PSP 3000 está diseñada con tecnología antirreflejos.

Y hace tan sólo unos días, **PlayStation** ha lanzado al mercado tres nuevos colores de **PSP 3000**; así que, al *Piano Black* (negro), se le unen los sofisticados tonos *Mystic Silver* (plateado), *Pearl White* (blanco) y *Radiant Red* (rojo).



Tener una PSP es mucho más que videojuegos, es llevar contigo un centro de ocio y entretenimiento

Go!Explore
Convierte tu PSP en un GPS, va acompañado de un UMD con mapas en 3D. 119€

Los periféricos

Música, vídeo, juegos... pero también GPS, cámara de fotos y mucho más. Los gadgets que PlayStation ha creado para PSP han potenciado sus posibilidades.

Go!Cam
Con esta cámara podrás grabar vídeos y hacer fotos, y editarlos sobre la marcha. 49,99€

Charm
Personaliza tu PSP con esta pequeña joya de plata de Divinas Palabras. Hay más modelos.

Headset
Estos auriculares llevan un micro, necesario si utilizas Go!Messenger y tu PSP no es la 3000. 39,99€.

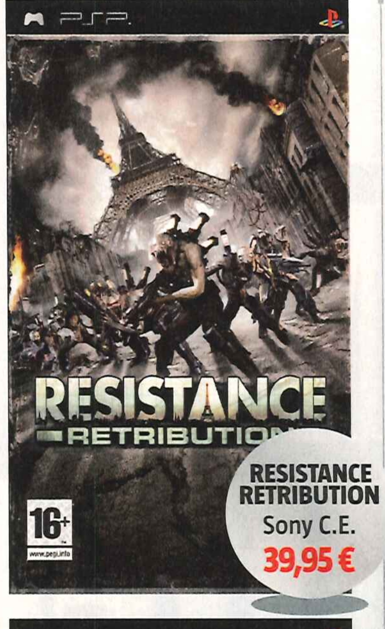
» tener una **PSP** es mucho más que eso, es llevar contigo un centro de ocio y entretenimiento. A la exclusiva opción de los videojuegos, **Sony** le añadió otras funciones como la posibilidad de almacenar y reproducir música, así como ver imágenes y vídeos en alta resolución. Además, añadió conexión *Wi-Fi* potenciando así el juego On-line, algo nunca visto en una portátil. Los otros dos modelos, **S&L** y **3000**, sólo han mejorado detalles como agilizar los tiempos de carga de los juegos, han hecho la portátil más ligera o han cambiado la pantalla por una de LCD con tecnología antirreflejos con el fin de ofrecer una mayor resolución. Pero las características de la primera, la de 2005, se mantienen intactas, porque ¿para qué reinventar algo que ya es perfecto? Un sistema que, además de todo lo ya contado, es capaz de convertirse, con un simple dispositivo, en un GPS o en una cámara de fotos. Sin duda, algo impensable hace unos años y que **PlayStation** ha hecho realidad.

13 Juegos que han hecho historia

El catálogo de juegos de PSP es casi infinito, pero estos son los que más recuerdos han dejado en nuestras retinas.



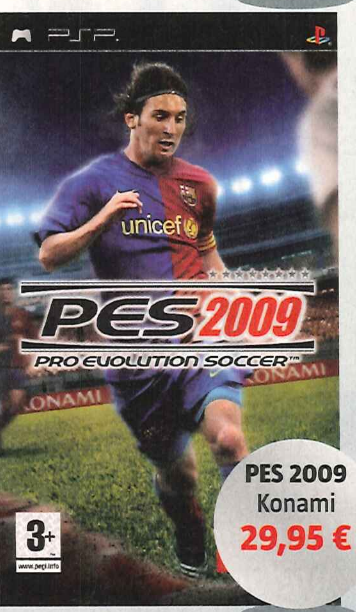
GOD OF WAR
Sony C.E.
19,95 €



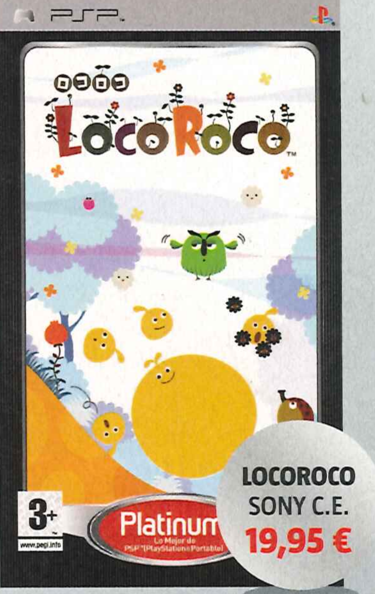
RESISTANCE RETRIBUTION
Sony C.E.
39,95 €



CRISIS CORE FF VII
Square Enix
39,95 €



PES 2009
Konami
29,95 €



LOCOROCO
SONY C.E.
19,95 €



VIRTUA TENNIS 3
SEGA
19,95 €



CASTLEVANIA
Konami
19,95 €



TEKKEN D.R.
Sony C.E.
19,95 €



WIPEOUT PURE
Sony C.E.
19,95 €



MGS + SILENT HILL
Konami
29,95 €



KILLZONE LIBERATION
Sony C.E.
19,95 €



GTA VICE CITY STORIES
Rockstar
19,95 €



R&C EL TAMAÑO...
Sony C.E.
19,95 €



LOS MEJORES JUEGOS DE 2008

Un año más, vosotros, amados lectores de PlayStation Revista Oficial, habéis elegido los mejores juegos para cada plataforma del pasado curso. Estos son los ganadores entre todas las opciones que os dimos.

MEJOR JUEGO DE 





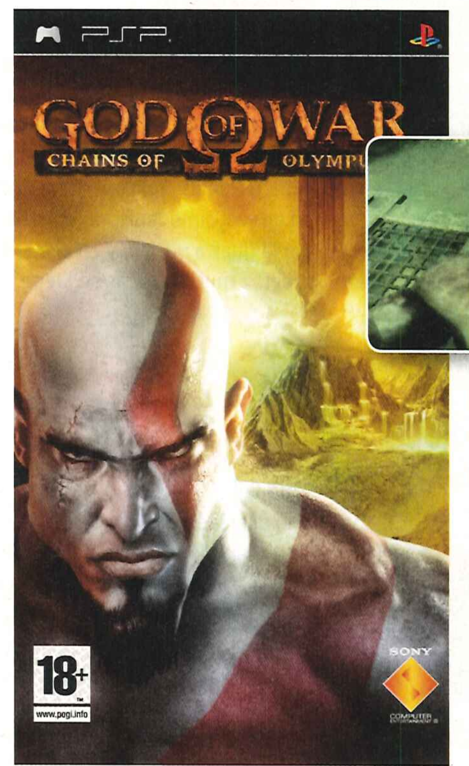
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

KONAMI

La última joya de Kojima ha sido el triunfador del año en **PS3**. La aventura del prematuramente envejecido *Solid Snake* ha sabido cautivarnos gracias a su explosiva combinación de sigilo y acción y a un apartado visual digno de la mejor superproducción de *Hollywood*. Si aún no lo has jugado ahora tienes la ocasión de hacerlo a precio de *Platinum*. Los otros finalistas han sido *Grand Theft Auto IV* y *Little Big Planet*.



MEJOR JUEGO DE PSP

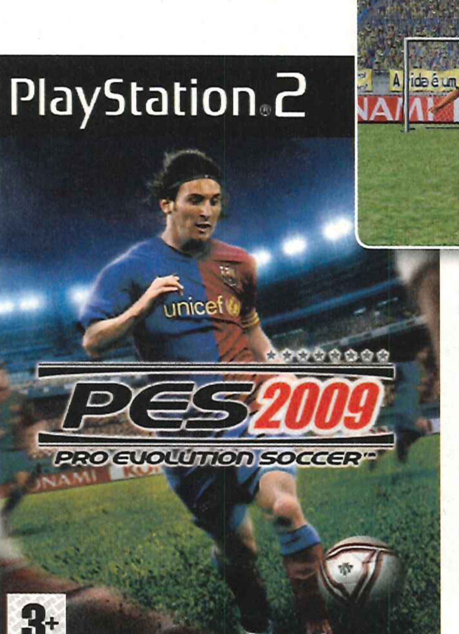


GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

SONY C.E.

El rey absoluto ha sido ***God Of War: Chains Of Olympus*** con una diferencia abismal de votos respecto al segundo y tercero: *Crisis Core FFVII* y *PES 2009* respectivamente. Un título de acción impresionante.

MEJOR JUEGO DE PS2



PES 2009

KONAMI

¿Qué decir del juego que disfrutan incluso las personas que ni tienen consola? Vosotros habéis sabido representar la voz de la calle y colocar a ***PES 2009*** como máximo exponente del último lustro de vida de nuestra querida **PS2**. Sólo *Silent Hill Origins* y *Call Of Duty World At War* han podido seguir su estela.

Mejor juego de Aventura/Acción



GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR

El juego que más expectación había causado durante todo 2007 ha logrado finalmente hacerse un merecidísimo hueco en el pódium de 2008. Parece imposible haber metido todo lo que ofrece en un *Blu-ray*.

Mejor juego Deportivo



FIFA 09

EA SPORTS

La impresionante base diseñada para *FIFA 08* fue mejorada punto por punto durante el pasado año para ofrecer el simulador futbolístico más sólido que se ha visto. Su rival, de hecho, ha quedado muy lejos de él.

Mejor juego de Plataformas

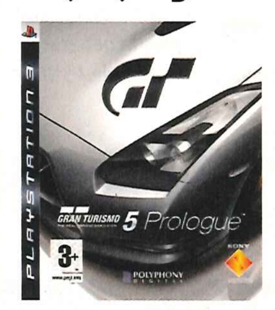


LITTLE BIG PLANET

SONY C.E.

El título protagonizado por el entrañable Sackboy ha sido, sin duda, la sorpresa del año en **PS3**. Su desarrollo, clásico pero cautivador, y su potentísimo editor de niveles, le han hecho alcanzar cotas altísimas.

Mejor juego de Conducción



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

SONY C.E.

Mientras esperamos a *Gran Turismo 5*, su prólogo ha sabido contentar a los aficionados a la conducción. Con ver sus bellos parajes y pensar en el futuro, se nos hace la boca agua.

Mejor juego de Lucha

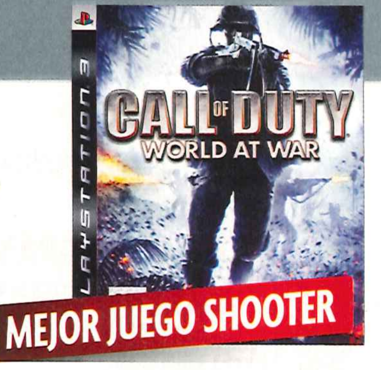


SOUL CALIBUR IV

UBISOFT-NAMCO BANDAI

Con unos gráficos soberbios y el control profundo pero accesible de versiones anteriores, habéis sabido apreciar ***Soul Calibur IV*** como el mejor juego de lucha en **PS3**. Además, esos cameos de Vader y Yoda...





CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

ACTIVISION

La saga *Call Of Duty* volvió a sumergirnos en la II Guerra Mundial tras el paréntesis que supuso la cuarta entrega. Su gran campaña sólo es superada por su modo On-line, de los más jugados en la red.

Mejor Party Game



BUZZ! EL MULTICONCURSO

SONY C.E.

Diversión a raudales es lo que promete cualquiera de las versiones de *Buzz!*. Esta entrega para **PS3** ha ganado enteros con sus pulsadores inalámbricos, pero tanto éste como los de **PS2** son una apuesta segura.



RATCHET&CLANK: EN BUSCA DEL TESORO

SONY C.E.

Un juego divertido, simpático y con unos personajes carismáticos que produjeron los mejores plataformas de la pasada generación. Lo mejor que te puedes descargar de *PS Store*.

Mejor juego RPG



FALLOUT 3

ATARI-BETHESDA

Cuado **Bethesda** se pone a programar un juego de rol, no hay duda de que va a ser uno de los mejores del momento. ***Fallout 3*** amplía la experiencia de **Oblivion** situándote en un vastísimo territorio asolado por la guerra nuclear y en el que te esperan muchas horas de juego.

Mejor juego On-Line

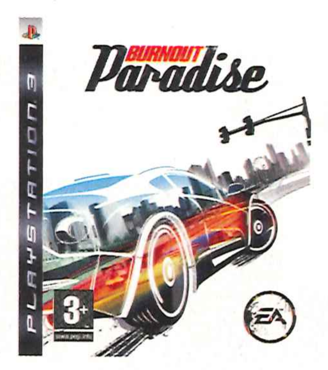


LITTLE BIG PLANET

SONY C.E.

En el apartado On-line, ***Litte Big Planet*** también ha sido el ganador, aunque a no demasiada distancia de *Call Of Duty World At War*. Perderse entre los miles de niveles diseñados por la comunidad de jugones es una experiencia que no puede proporcionar ningún otro juego del mercado.

Premio de la Redacción



BURNOUT PARADISE

ELECTRONIC ARTS

Y el premio otorgado por la redacción este año ha sido para el juego de conducción más divertido y salvaje que existe. Destrozar coches a toda velocidad intentando lograr el impacto más espectacular resulta genial para aliviar las tensiones laborales. Un auténtico vicio.

LOS GANADORES DE OTROS AÑOS

2001



Gran Turismo 3
SONY C.E.

2002

GTA Vice City
ROCKSTAR

2003



ESDLA: El Retorno...
ELECTRONIC ARTS

2004



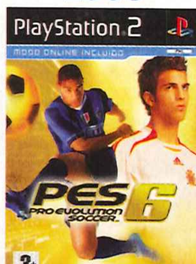
GTA San Andreas
ROCKSTAR

2005



NFS Most Wanted
ELECTRONIC ARTS

2006



PES 6
KONAMI

2007



Uncharted: El tesoro...
SONY C.E.

www.resistance-game.com

16+
www.pegi.info

SONY

RESISTANCE
RETRIBUTION

POWER
HOLD

CONSIGUE YA
LA EDICIÓN DE COLECCIONISTA* DE
RESISTANCE RETRIBUTION

INFECTA TU PSP EL 19 DE MARZO

PSP
RESISTANCE RETRIBUTION
16+

TU ENEMIGO. TU BATALLA. TU VENGANZA.

TODO EL MUNDO EN TUS MANOS.

Una nueva batalla contra las Chimeras ha comenzado, y en esta guerra son ellos o tú. Lucha por recuperar el continente europeo y protege a París de la brutal invasión. Hazte con las armas más mortales para exterminarlos a todos antes de que ellos te exterminen a ti. La derrota o la victoria está en tus manos.

Conecta Resistance Retribution de PSP a tu PlayStation 3, y podrás descargarte modos de juegos únicos y exclusivos.

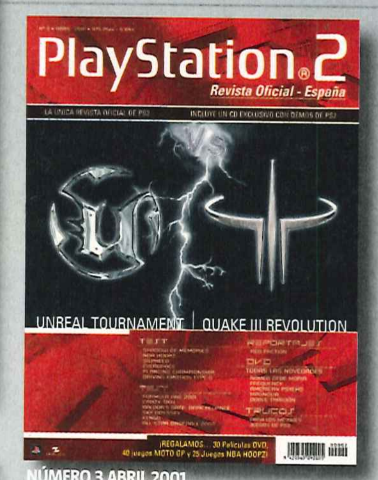
*Unidades limitadas

PSP
PlayStation Portable





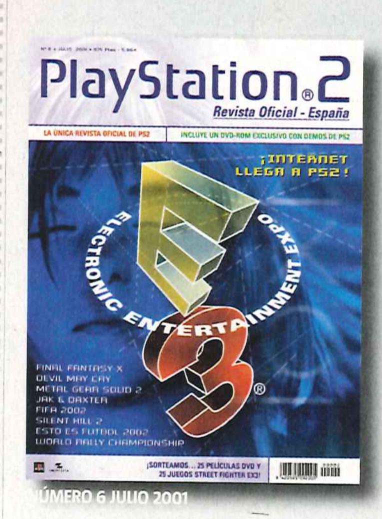
NÚMERO 2 MARZO 2001



NÚMERO 3 ABRIL 2001



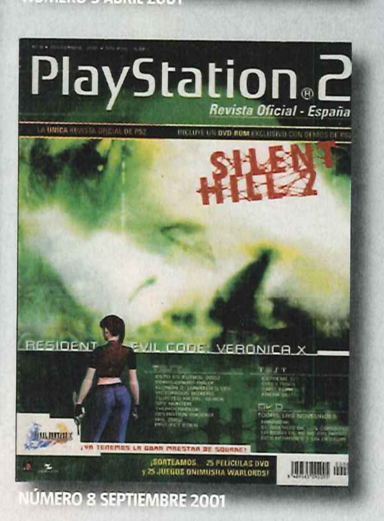
NÚMERO 4 MAYO 2001



NÚMERO 6 JULIO 2001



NÚMERO 7 AGOSTO 2001



NÚMERO 8 SEPTIEMBRE 2001



NÚMERO 9 OCTUBRE 2001

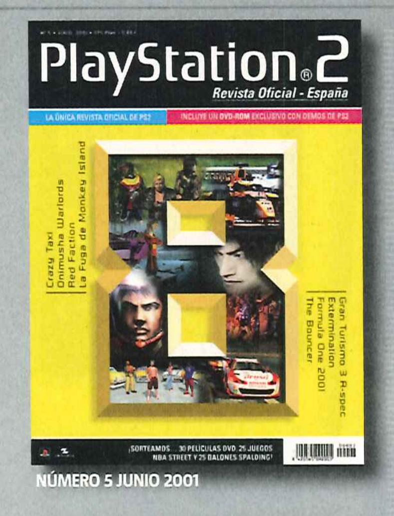


NÚMERO 11 DICEMBRE 2001

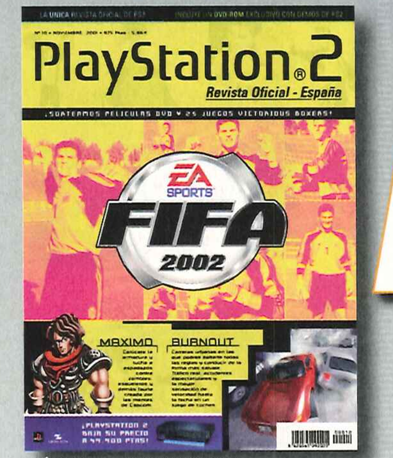




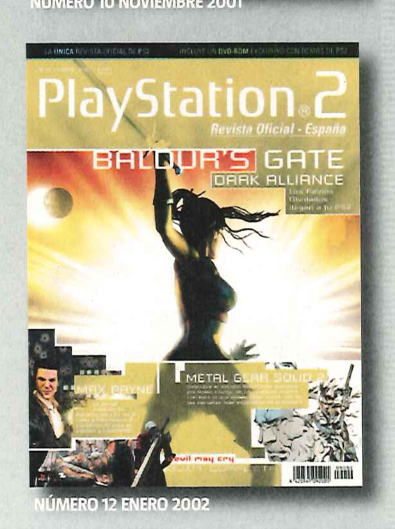
NÚMERO 13 FEBRERO 2002



NÚMERO 5 JUNIO 2001



NÚMERO 10 NOVIEMBRE 2001



NÚMERO 12 ENERO 2002



NÚMERO 14 MARZO 2002








MARCOS GARCÍA «THE ELF» · BRUNO SOL «NEMESIS» · ALFONSO VINUESA «MAQUETATOR» · ANA MÁRQUEZ «ANNA» · LÁZARO FERNÁNDEZ «DOC» · ROBERTO SERRANO «R. DREAMER» · BELÉN DIEZ «SANTO SHANGAI»





DANIEL RODRÍGUEZ «LAST MONKEY» · JAVIER BAUTISTA «DE LÚCAR» · J. LUIS DEL CARPIO «THE SCOPE» · TANIA ORTEGA «ORIÓN» · JASÓN GARCÍA «JASÓN» · LUIS MITTARD «MOLOKAI» · JAVIER ITURRIOZ «CHIP & CE»





ISABEL GARRIDO «ISA» · MANUEL MARTÍNEZ «VAT 69» · J. CARLOS SANZ «MAYERICK» · JOSÉ BURDIEL «PINCHO»

TODOS LOS QUE FUERON. Estos dieciocho valientes fueron los que iniciaron esta emocionante aventura que ahora cumple sus cien primeros números. Han pasado los años y de aquel colosal y variopinto grupo, ocho siguen ligados de alguna manera a la actual revista PlayStation. A lo largo de estos casi ocho años, otros muchos se fueron incorporando. A todos ellos, muchas gracias por vuestro excelente trabajo.

Nos ponemos a 100



Cien números y una razón que nos anima a buscar cien más con vosotros



Somos la primera y única revista de videojuegos que regaló a sus lectores demos jugables para PS2 y PS3.

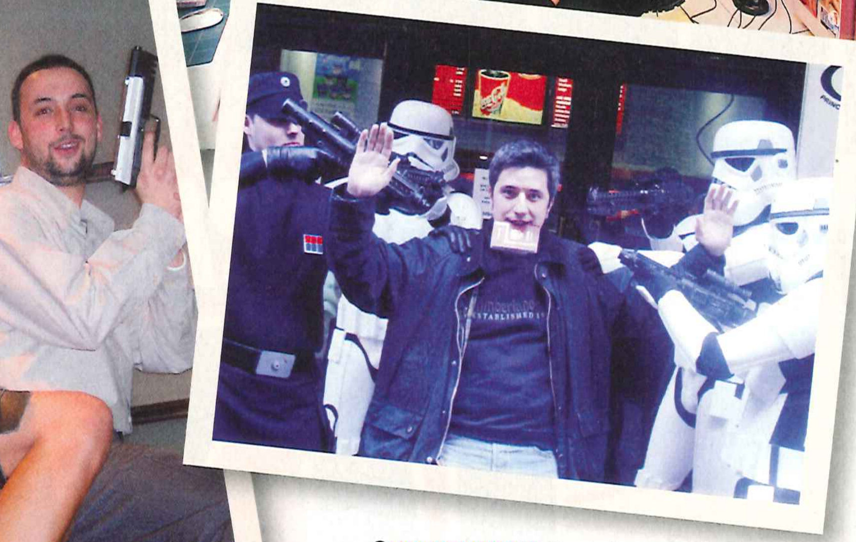
En ocho años de tantas vidas y, a veces, de trabajo, hay momentos como para escribir media docena de libros. Como podéis imaginar, los ha habido buenos, también buenísimos... y de los malos, la verdad es que ya ni nos acordamos. Sí recordamos todas y cada una de las personas que los hicieron posibles y les rendimos este pequeño homenaje. Sin ellos, es seguro que no estaríamos aquí... pero sin vosotros y vuestro constante apoyo, habría sido absolutamente imposible alcanzar una cifra tan fabulosa. Estas páginas son nuestra manera de recordar y también nuestra forma de dar a todo el mundo las gracias.

En una época complicada como la actual, esta revista es el mejor ejemplo de que con el esfuerzo y la ayuda de todos se pueden lograr grandes cosas. Nosotros, mantenemos la misma ilusión, tenemos más ganas de trabajar que nunca y queremos que sepáis que vosotros seréis siempre lo más importante. ¡Gracias!

Reportaje



SIEMPRE FIELES A LA CITA. Asistimos a miles de actos y presentaciones y, curiosamente, aún hay valientes que se atreven a invitarnos.



VIAJAR ES UN PLACER. Si contarámos todos los kilómetros recorridos por nuestros redactores nos saldría tal cantidad que bien podríamos llegar a los confines de la galaxia... y aquí tenemos la prueba.



Tuvimos extraños compañeros de viaje e hicimos algunas amistades peligrosas. Aquí tenemos a Doc con Steve-O de la serie de MTV Jackass.



UN LOGRO. Los programadores de Silent Hill 3 incluyeron un truco para que la protagonista vistiera una camiseta con nuestra cabecera.

DOS GRANDES. Jasón posa orgulloso con su ídolo, el futbolista Ruud Gullit.



TAMBIÉN FAMOSEO. En estos cien números hemos tenido la oportunidad de entrevistar a cientos de famosos. En esta imagen Anna posa con Seann William Scott de la película Evolution.



NÚMERO 15 ABRIL 2002



NÚMERO 21 OCTUBRE 2002



NÚMERO 27 ABRIL 2003



NÚMERO 33 OCTUBRE 2003



NÚMERO 39 ABRIL 2004


NÚMERO 16 MAYO 2002


NÚMERO 17 JUNIO 2002



NÚMERO 18 JULIO 2002

NÚMERO 19 AGOSTO 2002


NÚMERO 20 SEPTIEMBRE 2002

NÚMERO 22 NOVIEMBRE 2002

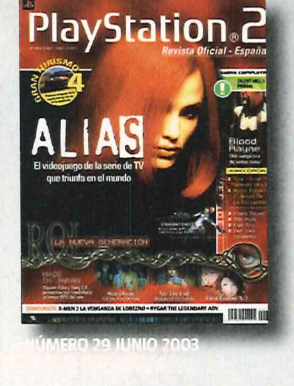
NÚMERO 23 DICIEMBRE 2002


NÚMERO 24 ENERO 2003


NÚMERO 25 FEBRERO 2003


NÚMERO 26 MARZO 2003


NÚMERO 28 MAYO 2003


NÚMERO 29 JUNIO 2003


NÚMERO 30 JULIO 2003


NÚMERO 31 AGOSTO 2003



NÚMERO 32 SEPTIEMBRE 2003


NÚMERO 34 NOVIEMBRE 2003


NÚMERO 35 DICIEMBRE 2003


NÚMERO 36 ENERO 2004

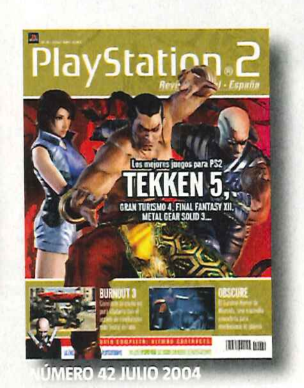

NÚMERO 37 FEBRERO 2004


NÚMERO 38 MARZO 2004


NÚMERO 40 MAYO 2004



NÚMERO 41 JUNIO 2004


NÚMERO 42 JULIO 2004



NÚMERO 43 AGOSTO 2004



NÚMERO 44 SEPTIEMBRE 2004

Nos ponemos a 100





NÚMERO 45 OCTUBRE 2004



NÚMERO 46 NOVIEMBRE 2004



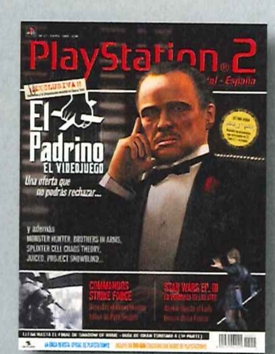
NÚMERO 47 DICIEMBRE 2004



NÚMERO 48 ENERO 2005



NÚMERO 50 MARZO 2005



NÚMERO 51 ABRIL 2005



NÚMERO 52 MAYO 2005



NÚMERO 53 JUNIO 2005



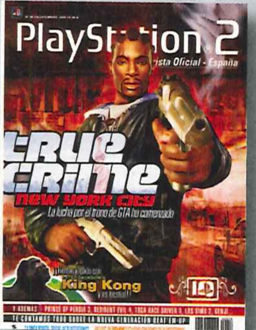
NÚMERO 54 JULIO 2005



NÚMERO 56 SEPTIEMBRE 2005



NÚMERO 57 OCTUBRE 2005



NÚMERO 58 NOVIEMBRE 2005



NÚMERO 59 DICIEMBRE 2005



NÚMERO 60 ENERO 2006

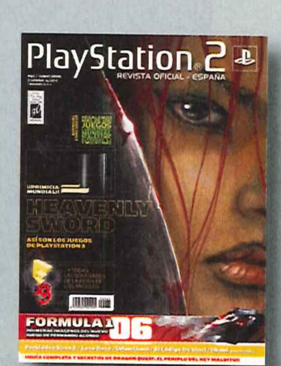
NÚMERO 62 MARZO 2006



NÚMERO 63 ABRIL 2006



NÚMERO 64 MAYO 2006



NÚMERO 65 JUNIO 2006



NÚMERO 66 JULIO 2006



NÚMERO 68 SEPTIEMBRE 2006



NÚMERO 69 OCTUBRE 2006



NÚMERO 70 NOVIEMBRE 2006



NÚMERO 71 DICIEMBRE 2006



NÚMERO 72 ENERO 2007



NÚMERO 49 FEBRERO 2005



NÚMERO 55 AGOSTO 2005



NÚMERO 61 FEBRERO 2006



NÚMERO 67 AGOSTO 2006



NÚMERO 73 FEBRERO 2007



EN BUENA COMPAÑÍA. Arriba, el sueño de dos recios hombretones hecho realidad. Abajo, la pesadilla de toda mujer tomando, lo que podríamos llamar, cuerpos... y encima le añaden plumas.



COMPAÑEROS PARA SIEMPRE. Juntos en el trabajo... y en la vida también. Roberto e Isa se casaron y nos hicieron tíos.



Una imagen que desmiente la leyenda negra de que algunos juegos puede generar ciertos comportamientos violentos.

LOS BESTIAS Y LA BELLA. Arriba, John Tones, Stan By y Kiko Libertino destrozan, una vez más, el panorama musical. Abajo, Marcos, Bruno y Dani escoltan a Yolanda González en el feliz día de su boda.



Aunque nunca llegamos a creerlo, antes de volverse completamente loco Edgar & Cía siempre aseguró sentirse constantemente observado por la presencia del director.



Cada uno elige a sus propias mascotas. Anna a Audi y el Conde Nepumoceno al siempre agradecido Nemesis.



CUATRO HOMBRES Y UN DESTINO. Aunque nunca nos lo pidieron, en más de una ocasión pudimos prestar nuestra imagen a la campaña para el consumo moderado de alcohol. Nótense los estragos.





MODELOS IMPROVISADOS. Cuando había que arrimar el hombro, nunca faltaron hombres. Curro Caballero y Armando Galván, chicos de moda y maquetadores a la sazón, posaron como modelos y fue la primera y última vez que ambos vistieron algún tipo de prenda deportiva en sus vidas.

Sabíamos que no era buena idea pero nadie hizo nada por evitarlo. Tres hombres en tan poco espacio era y es una locura.

PREMIO A LOS MEJORES. Como jamás nos dieron un sólo galardón a nosotros, nunca dudamos en boicotear los de los demás situándonos los primeros de todas las fotos.

Nos hicimos populares en el mundillo por quitarle protagonismo (y otras cosas) a los actores de las presentaciones.

NI ÉL PUEDE EXPLICARLO. Acudimos a Iker Jiménez para ver si él podía explicar lo nuestro y fue tal el apuro que pasó el popular periodista, que hasta la criatura de su espalda tuvo que echarle una mano.

Aunque bien podría pasar por Paquirrín apurando los últimos instantes de algún After... es la última y única conquista de De Lúcar en alguna fiesta del sector.

CADA VISITA, UN PLACER. Queremos agradecer a las personalidades que nos visitaron su amabilidad... y también que nunca llegaran a denunciarnos. Natalia fue la perfecta secuestrada.

NÚMERO 74 MARZO 2007

NÚMERO 80 SEPTIEMBRE 2007

NÚMERO 86 MARZO 2008

NÚMERO 92 SEPTIEMBRE 2008

NÚMERO 96 ENERO 2009



NÚMERO 75 ABRIL 2007

PlayStation
Revista Oficial - España
Spider-Man 3
MANHUNT 2

NÚMERO 76 MAYO 2007



NÚMERO 77 JUNIO 2007



NÚMERO 78 JULIO 2007



NÚMERO 79 AGOSTO 2007



NÚMERO 81 OCTUBRE 2007

PlayStation
HAZE

NÚMERO 82 NOVIEMBRE 2007



NÚMERO 83 DICIEMBRE 2007



NÚMERO 84 ENERO 2008



NÚMERO 85 FEBRERO 2008



NÚMERO 87 ABRIL 2008



NÚMERO 88 MAYO 2008



NÚMERO 89 JUNIO 2008



NÚMERO 90 JULIO 2008

PlayStation
Revista Oficial - España
SONIC UNLEASHED

NÚMERO 91 AGOSTO 2008



NÚMERO 93 OCTUBRE 2008



NÚMERO 94 NOVIEMBRE 2008



NÚMERO 95 DICIEMBRE 2008

PlayStation
Revista Oficial - España
KILL ZONE 2
¡Sangre y plomo en el planeta de los Helghast!

NÚMERO 97 FEBRERO 2009

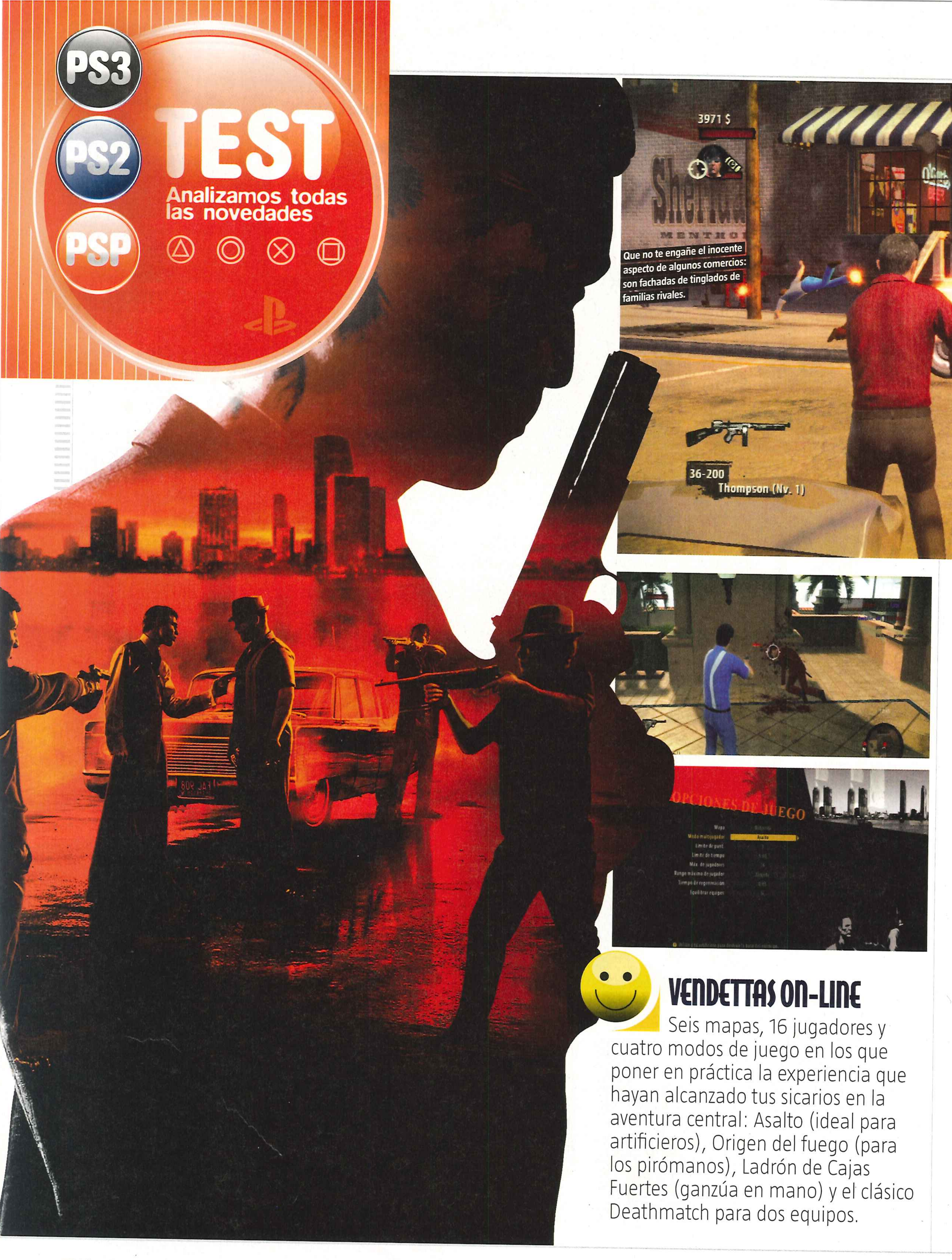


NÚMERO 98 MARZO 2009



NÚMERO 99 ABRIL 2009



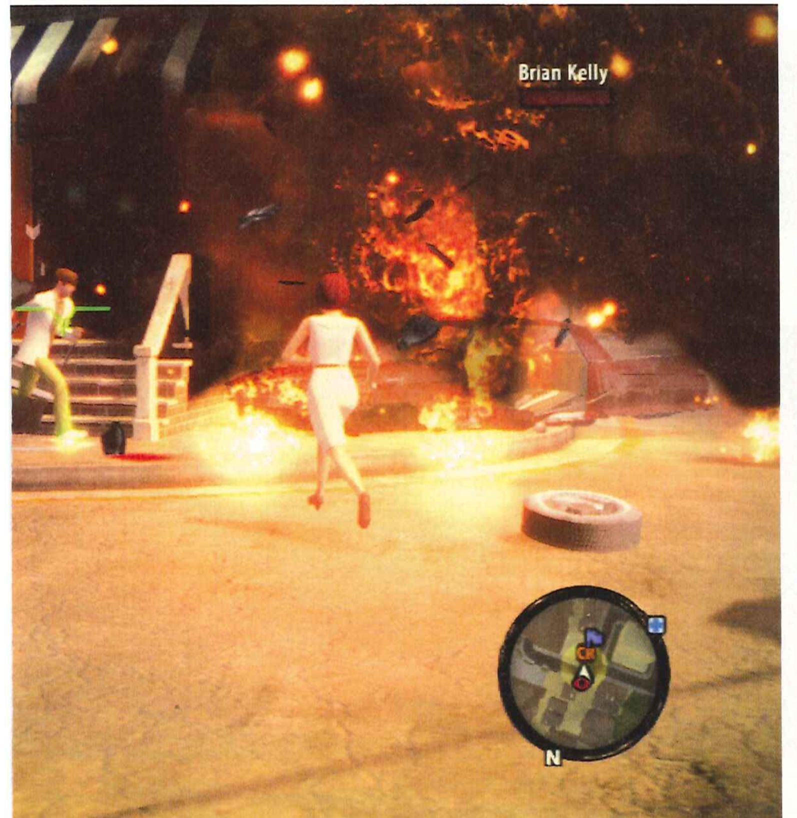


Que no te engañe el inocente aspecto de algunos comercios: son fachadas de tinglados de familias rivales.

VENDETTAS ON-LINE

Seis mapas, 16 jugadores y cuatro modos de juego en los que poner en práctica la experiencia que hayan alcanzado tus sicarios en la aventura central: Asalto (ideal para artificieros), Origen del fuego (para los pirómanos), Ladrón de Cajas Fuertes (ganzúa en mano) y el clásico Deathmatch para dos equipos.













Género
Acción / Estrategia
Compañía
EA Games
Desarrollador
EA Redwood Shores
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
 x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.godfather2.ea.com
18+

EL PADRINO II



LA MAFIA NO SE GESTIONA SOLA

Adaptar fielmente una película a un videojuego tiene sus ventajas... y sus defectos. Por un lado, conquistas a las legiones de fans del film original, pero por otro, el desarrollo queda encorsetado por unos sucesos que todo el mundo ya conoce, lo que acaba lastrando el interés del jugador a medida que va avanzando por el juego.

La decisión de **EA Redwood Shores** ha sido tan contundente como inesperada, para los que nos conocemos de memoria la película de Coppola (considerada la mejor secuela de la historia del cine): salvo por la aparición de algunos rostros del filme original (Tom Hagen, Hyman Roth, Frankie Pentangeli, Fredo Corleone...) y algunas situaciones, el juego poco tiene que ver con el guión original de Mario Puzo. Pero lejos de enfurecernos, uno acaba encantado con ello, ya que libre de ataduras, ***El Padrino II*** se centra en los mejores aspectos del primer juego: la acción y la gestión del imperio mafioso de los Corleone. Con Michael retirado a sus cuarteles de Nevada, la Familia te eleva, nada más comenzar el juego, al rango de Don, con la autoridad para gestionar los negocios de Nueva York. Esto permite que, desde el principio, puedas construir tu propio ejército de sicarios e ir combinando la estrategia con la acción para destruir el poder de las Familias rivales.

Se acabó el hacer el *Rambo*, entrando en solitario, y a tiro limpio, en los tinglados de tus enemigos. Ahora te acompañarán tus hombres, o incluso puedes enviarles a ellos directamente a cumplir una misión, a través de un completo menú en 3D. Cada «soldado» posee una habilidad especial que harás bien en explotar a conciencia (hay pirómanos, especialistas en cajas fuertes, artificieros, matones, médicos, ingenieros...), y a medida que acumulas dinero, poder y experiencia, podrás ascenderles dentro del escalafón de la Familia. No lo voy a negar: jamás he sido un fan de la estrategia, pero ***El Padrino II*** me ha enganchado por la facilidad con la que se pueden gestionar los recursos criminales de la Familia, y la satisfacción que produce ir acumulando poder, mientras extorsionas comerciantes (con una mecánica idéntica a la de la primera parte, barra de pánico incluida), sobornas policías y testigos y vas dominando los distintos grupos delictivos de cada ciudad (prostitución, desguaces...). Cuando logres el monopolio en uno de ellos obtendrás ventajas adicionales (puños americanos, coches blindados...).

Como todos los juegos de mecánica abierta (tipo *sandbox*), la grandeza de ***El Padrino II*** reside en la libertad de acción y decisión que otorga al jugador. Aunque muchas misiones ya vengan preestablecidas, y su mecánica sea bastante repetitiva, el orden para ejecutarlas y la libertad para llevarlas a cabo o no, junto a trabajos secundarios (como realizar «favores» que te encargan transeúntes, desde un asesinato selectivo a propinar una paliza a alguien), son el alma y el corazón del juego. Un ejemplo: a la hora de acabar con un »



EL PADRINO: DON CORLEONE.
Mucho más fiel al material original de Mario Puzo y Coppola.







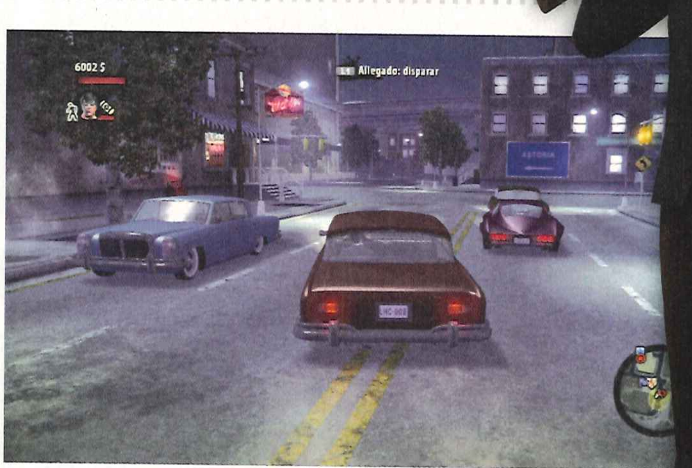


NADA ESCAPA AL CONTROL DEL DON

A través de un completo y coqueto mapa en 3D, conocido como La Visión del Don, podrás gestionar tus negocios, ejecutar estrategias para aplastar a tus rivales y desde un submenú, aumentar las habilidades de tus «soldados».



Al estilo Scarface, podrás decirle un montón de guarradas a las mozas. Aunque eso sí, no llegarás a mayores con ellas.



tinglado rival, o bien puedes entrar a tiro limpio y extorsionar al dueño, o recurrir a un artificiero para volar el chiringo por los aires. Eso cortará el grifo de pasta a tus rivales durante un tiempo bastante valioso.

La acción de ***El Padrino II*** transcurre en tres localizaciones diferentes: Nueva York, Miami y La Habana. El Manhattan de la primera entrega (con su gigantesco mapeado) poco tiene que ver con el NY de esta secuela, mucho más pequeño, hasta el punto de servir casi de tutorial hasta el momento de visitar Miami, el verdadero escenario de la acción. La ambientación está muy lograda, tanto en las calles como en el interior de las mansiones y garitos. El control a la hora de disparar se ha mejorado (y el sistema para dar órdenes no puede ser más sencillo) y el cuidado doblaje en castellano logra introducirnos, a la perfección, en un universo tan amoral como divertido.

Pero si algo tenemos que destacar es la incorporación del modo multijugador, en el que podremos explotar los recursos y la experiencia ganada en el modo Historia. Hasta 16 jugadores podrán enfrentarse, utilizando sus sicarios (y las habilidades que hayan cosechado) en cuatro modos de juego que, sin que llegue a rivalizar seriamente con otros *shooters* On-line de **PS3**, son un pasatiempo muy divertido y un complemento perfecto para la aventura central. ***El Padrino II*** no es tan redondo como *Scarface: El Precio Del Poder*, pero su estrategia ligera y su brutalidad componen una oferta difícil de rechazar.

LA AMBIENTACIÓN DE EL PADRINO II ESTÁ REALMENTE LOGRADA



Robert Duvall, que interpretó al consigliere Tom Hagen en las dos primeras pelis de El Padrino, pone voz al personaje en la versión original del juego? En la anterior entrega participó James Caan dando voz a Sonny Corleone.



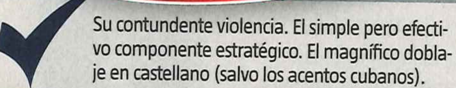
ROBAR COCHES, LO DE COSTUMBRE. Desde que GTA iniciara la tradición, no hay juego sandbox que no incluya la opción de robar los coches que nos dé la gana. El Padrino II no es una excepción.



FRANKIE PENTANGELI. EA Redwood Shores ha rescatado a unos cuantos secundarios de la peli de Coppola, con el rostro de los actores que le dieron vida. Aquí tenéis a Michael V. Gazzo.



ÉRAMOS POCOS... Y LLEGÓ LA MADERA. Incluso con sobornos de por medio, la policía no deja de ser un incordio. Si te pillan en las calles robando o matando, irán como perros de presa a por tu cuello.





Su contundente violencia. El simple pero efectivo componente estratégico. El magnífico doblaje en castellano (salvo los acentos cubanos).

El mapeado de Nueva York es muy inferior en tamaño al de la primera entrega. Las misiones llegan a hacerse bastante repetitivas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El modelado facial es un tanto artificial, pero la ambientación está muy lograda y el fuego es increíble.	Gran doblaje en castellano. Las canciones de las radios de los coches te meten de lleno en la época del juego	Hacer el canalla siempre es divertido. Y el sistema de gestión y estrategia no puede ser más accesible.	El modo Historia se hace algo corto (en comparación al primer Padrino), pero el On-line es un salvavidas.	No es Killzone 2, pero el On-line engancha, y permite utilizar la experiencia del modo historia.	Perfecta implementación del sensor del sixaxis: mueve el mando para empotrar cabezas.	Mucho más modesto que el anterior Padrino, pero la experiencia de juego es muy divertida.
8,5	9,0	8,9	7,5	8,7	8,0	8,7



LA LEYENDA COBRA VIDA EN PSP®

DRAGONBALL EVOLUTION

SÓLO EN CINES

El juego oficial de la película





Vuelve la lucha por controlar las siete Bolas de Dragón. Un fantástico juego de lucha para PSP, de la película inspirada en la serie de animación manga número 1 del mundo. Acompaña a Goku, como en la película, en su viaje para enfrentarse a Piccolo. Derrota a tus enemigos en el modo Arcade o enfréntate a tus amigos vía inalámbrica. ¿Podrás ser el mejor? ¡La leyenda ha vuelto! ¡Más real que nunca!



DISFRUTA DEL JUEGO SÓLO EN TU PSP®

www.dragonballlapelicula.es















TEST

PS3





Género
Conducción
Compañía
Midway
Desarrollador
Midway Studios Newcastle, Tigon Studios
Distribuidor
Atari
Jugadores
On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4680 Mb)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.wheelmangame
16+





Captura típica de Wheelman: Vin Diesel conduciendo un coche destartalado y genuinamente español frente a un edificio modernista.

WHEELMAN

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

DEJA BARCELONA HECHA UNOS ZORROS

Tras una levísima polémica que no ha llegado a ninguna parte porque, para empezar, no había por donde cogerla, el juego en el que Vin Diesel arrasa una Barcelona moderadamente destruíble ha llegado a nuestras consolas. Y, en efecto, es un juego destrozón y caótico, ambientado en una Barcelona perfectamente reconocible y que, como cualquier simulador de actividad criminal al estilo *GTA*, lanza al jugador la impresión de que se trata de una ciudad rebosante de corrupción, vicio, violencia, y crimen. Desde aquí dudamos que ningún jugador de ***Wheelman***, por ingenuo que sea, se crea que el juego tiene la intención de reflejar la actividad delictiva de la Ciudad Condal con un mínimo de realismo, así que basta de estériles discusiones. Es Barcelona como podría ser Detroit, pero... ¿realmente se percibe la diferencia?

Pues sí: la ciudad de ***Wheelman*** es, sin ningún lugar a dudas, Barcelona. Los monumentos más significativos están ahí, los espacios abiertos y soleados también, y la disposición cuadriculada, trazada con escuadra y cartabón de las calles, también. Sin duda se trata de un punto a favor: salvo esperables cambios en los que desaparecen grandes y muy reconocibles centros comerciales del núcleo urbano, yo he llegado a buscar edificios concretos por retorcidas callejuelas de la ciudad... y los he encontrado. Por supuesto, hay lógicas variaciones para favorecer y hacer más espectacular la conducción, pero se trata, sin duda, de Barcelona.

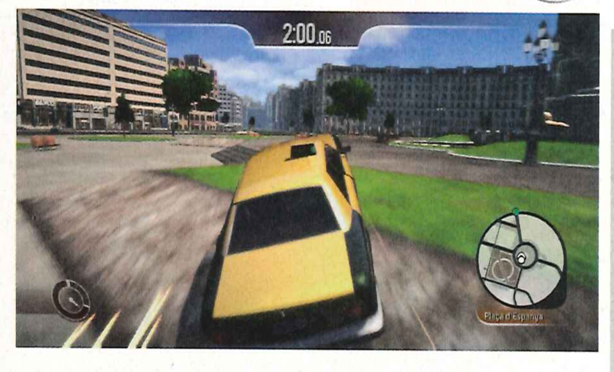
Bueno, vale, Barcelona, ¿y? ¿Cambia eso algo? En realidad, no: la ambientación de »

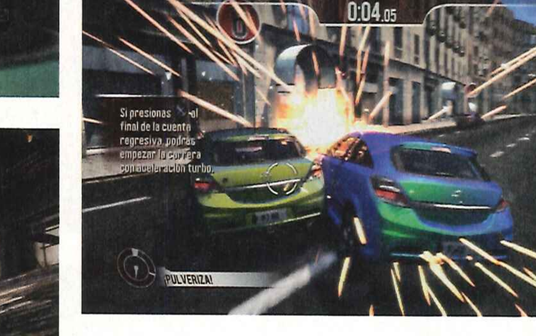


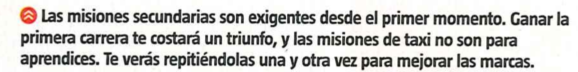
LA ALTERNATIVA

GRAND THEFT AUTO IV. De mecánica similar, pero infinitamente más complejo.





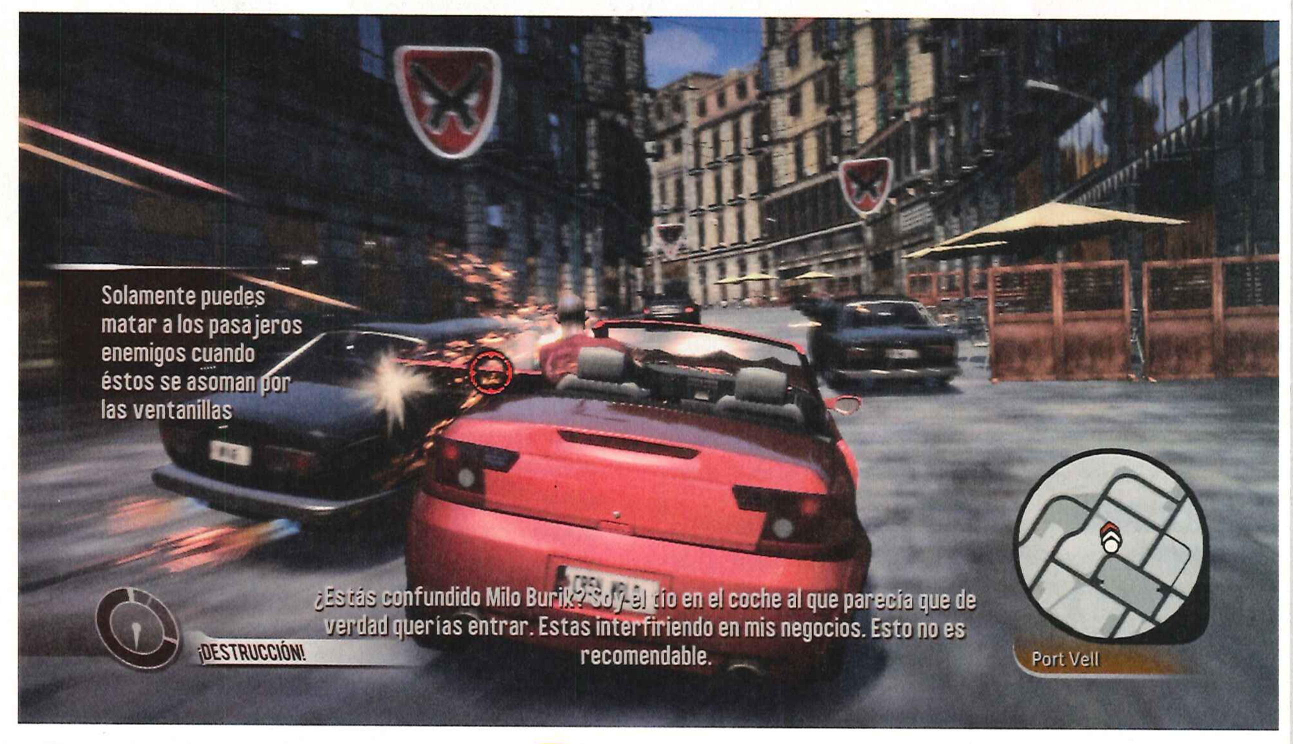



Las misiones secundarias son exigentes desde el primer momento. Ganar la primera carrera te costará un triunfo, y las misiones de taxi no son para aprendices. Te verás repitiéndolas una y otra vez para mejorar las marcas.





La destrucción de la ciudad cuando conduzcas por sus calles más estrechas a toda velocidad está muy conseguida. Llegará un momento en el que te hartes de destrozar una y otra vez la misma cabina de teléfonos, pero durante unas horas, y más si has estado en Barcelona o la conoces bien, el placer perverso de dejarla hecha mistos es considerable. La única pega: poco tráfico y pocos transeúntes. Toda la acción parece desarrollarse un domingo por la mañana... varias horas antes del vermut.





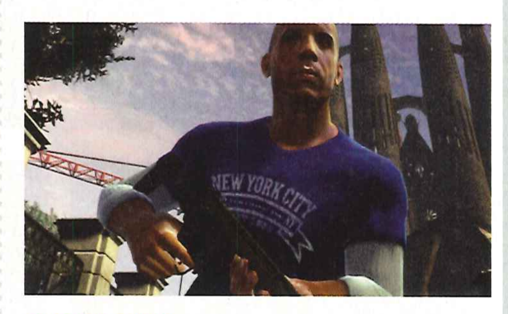
CONDUCCIÓN COMBATIVA

La posibilidad tanto de embestir a los otros coches con un simple movimiento del stick derecho como de disparar a cualquier vehículo rival con o sin la ayuda de la cámara lenta hace que toda la conducción sea brutal y agresiva. Los coches de policía te perseguirán frenéticamente desde el arranque del juego, y las bandas rivales... pues imagínate.





MILES DE MISIONES. El mapa del juego refleja todas las misiones principales y secundarias que propone Wheelman. Desde él podrás acceder también al móvil, que va resumiendo en formato SMS todos los encargos que puede aceptar Milo.



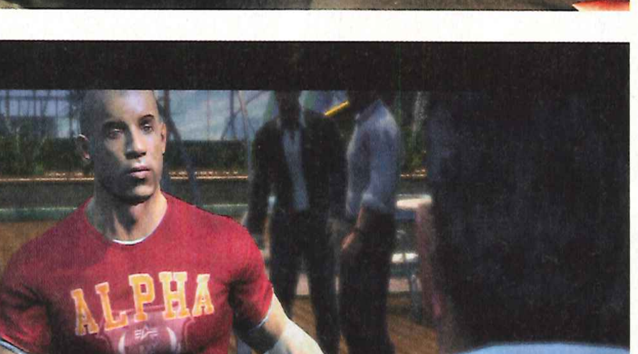
BARCELONA CLAVADA. Aunque obviamente los programadores se han tomado lógicas libertades, las zonas más representativas de Barcelona están representadas. Grúas incluidas.



A PIE O ANDANDO. Aunque carece del enfermizo atractivo de títulos como GTA IV, podrás aprovechar la estructura abierta del juego para patearte Barcelona entre misión y misión.

¿SABÍAS QUE...

Tigon Studios está especializado en juegos protagonizados por Vin Diesel. Junto a The Chronicles Of Riddick - Assault On Dark Athena, están preparando títulos como Secret Service, Perrone: Raised On Honor, Melkor y Barka B.C.



El estrellato de Vin Diesel es indiscutible, y su presencia centra todas las cinemáticas y la acción del juego. Es una pena que su característica voz no se haya respetado en la versión que llega a nuestro país, que no da opción a escuchar el doblaje original.

DE ACUERDO: REDUCIR BARCELONA A ESCOMBROS ES DIVERTIDO. PERO... ¿HAY ALGO MÁS?

Wheelman tiene un sabor mediterráneo muy conseguido, pero los problemas comienzan cuando parece asimilar con desgana y escaso ingenio la estructura de un **GTA**, del que ***Wheelman*** se declara copión sin demasiada vergüenza. En el mapa tendremos señaladas las misiones que hacen progresar el modo Historia (unas ocho horas de juego), y las típicas misiones secundarias que mejoran el garaje y las habilidades de nuestro protagonista, un agente de la CIA encubierto cuya misión nunca está del todo clara. Con poca imaginación y un desarrollo bastante mecánico, tendremos que ir cumpliendo misiones (normalmente ir de un lado a otro de la ciudad, persiguiendo otros vehículos o protegiendo copilotos) para desvelar una trama algo confusa y que no anima, como en el complejo entramado narrativo de un *GTA*, a enfrentarse a los desafíos secundarios.

Posiblemente, lo mejor de ***Wheelman*** sea la accesibilidad y abierta falta de realismo de su sistema de conducción: la posibilidad de usar el *stick* derecho para que el vehículo dé un tremendo volantazo a derecha o izquierda, el uso del turbo para ralentizar la acción, o desgraciar a los enemigos disparando a ruedas y conductores, que sólo es comparable a la divertidísima técnica de cambio de coche sobre la marcha, saltando de un capó a otro cuando nos lo indique una flecha sobre los vehículos cercanos. Con más ideas como estas, y con un desarrollo más modesto (una estructura lineal, en la que el argumento principal se alternara con carreras urbanas o misiones destrozonas), ***Wheelman*** habría sido una experiencia más sencilla y divertida.

EVALUACIÓN


La muy cercana y conseguida ambientación catalana, así como el diseño de la conducción, accesible y orientada a la violencia.


La estructura de misiones abierta, calcada a la de GTA. Para esto, hubiéramos preferido una narración lineal pero algo más cuidada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Apropiados. Hubiera estado bien mayor variedad de vehículos y más tráfico en las calles.	Acabarás muy harto de la banda sonora de tecnoflamenquito. En cuanto a los efectos, todo correcto.	Accesible para todo tipo de jugadores (demasiado, a veces). Conducción inmediata y divertida.	Ocho horas de misión principal. Las secundarias, muchas necesarias para avanzar, te tendrán entretenido.	Por desgracia, no hay On-line de ningún tipo. Una pena: los juegos de conducción lo piden a gritos.	Desde luego no exprime a fondo las posibilidades de PS3, aunque la conducción es adecuadamente frenética.
8,1	7,3	8,1	7,3	-	7,9



TOTAL

Wheelman es, sin duda, un juego divertido y competente. Lástima de desarrollo a ratos vulgar.

7,8

Que el enemigo esté escondido ya no será una excusa: dale efecto a la bala y elimínalo sin piedad.





Género
Acción
Compañía
Warner Bros. Interactive
Desarrollador
Grin Barcelona
Distribuidor
Warner Bros. Interactive
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano/ inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (11.600KB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.wanted-thevideogame.com/
18+

WANTED
WEAPONS OF FATE



OTRA FORMA DE VIVIR LA LEYENDA

Como para no tener expectativas. Tras el enmudecedor cómic de Mark Millar y J.G. Jones y la histriónica película protagonizada por Angelina Jolie y Jason McAvoy, el primer gran título de **Grin Barcelona** (estudio afincado como podréis suponer en la ciudad condal) era toda una provocación a nuestros gustos más personales.

Pero es que tras una licencia atractiva, rara vez encontramos una base jugable interesante, menos aún que proponga verdaderos elementos innovadores en un género tan pletórico como la acción en tercera persona. En ***Weapons Of Fate*** comenzaremos tan sólo cinco horas después de los acontecimientos de la película, donde Wesley Gibson, el hijo de un legendario asesino, se ve entramado en una red de justicieros místicos, abandonando su rutinaria y patética vida para seguir el camino de su, hasta el momento, desconocido padre. Algunos de los puntos más potentes del cómic y de la película (la desbordante acción, su falta de moralidad absoluta para narrarte una historia con mucha ironía y sentido del humor) permanecen, aunque su núcleo narrativo es mucho más discreto y directo. Aquí de lo que se trata es de avanzar y exterminar enemigos sin piedad, de la forma más espectacular y elegante posible.

ESCONDIÉNDOSE DE LA MUERTE

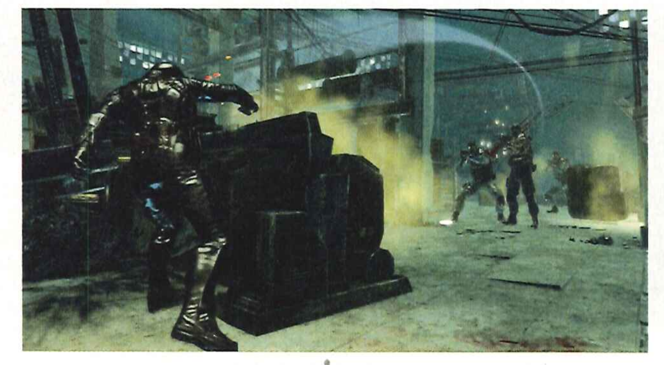
Pese a que existen muchos títulos de acción que cargan su peso en las coberturas (*Uncharted*, *Dark Sector*, etc.) es quizás este ***Wanted*** el que ha encontrado la fórmula más dinámica para poder superar prácticamente los niveles enteros con un parapeto que nos defienda. Las innovaciones jugables no están sólo ahí, ya que ciertos movimientos tan icónicos de la película (disparar balas con efecto) han sido plasmadas a la perfección e integradas en la propia mecánica del juego. Aquí entra en juego un sistema de cadenas que se queda a las puertas de ser algo realmente brillante: cada vez que eliminemos a un enemigo conseguiremos una oportunidad de realizar un disparo especial (ya sea un tiro con efecto o pasar de una cobertura a otra en cámara lenta), mientras que si nos mantenemos sin fallar podremos realizar *combos* infinitos. El planteamiento es puramente *arcade*, pero falla el no tener un sistema de *rankings* o un *bonus* más allá de un modo *Headshot* (donde se nos penalizará si no eliminamos a los enemigos con tiros en la cabeza) pero que no justifica su escuetísima duración (unas 5 horas de juego durante la primera partida). Eso sí, si aceptamos los peros encontraremos una aventura muy directa y que no toma al jugador por idiota: nada dura más de lo debido, el juego es una montaña rusa sin frenos en ascendente dificultad hasta llegar a un clímax final en formato de »

LA ALTERNATIVA

UNCHARTED: EL TESORO...
Habitual de esta sección, la aventura de Drake nos sigue fascinando.

ASESINOS NATOS

Wesley y su fallecido padre Cross, son dos personajes prácticamente homónimos en el arte de la guerra. Podremos degollar, dispara balas con efecto, «concentrarnos» para realizar disparos de una cobertura a otra en cámara lenta o lanzar rapidísimas ráfagas de proyectiles infinitos.









Tras la secuencia inicial, la hermandad de asesinos acudirá para aniquilarnos. A lo largo del desarrollo conoceremos la identidad del asesino de nuestra madre.



NINGÚN OTRO JUEGO DEL GÉNERO NOS PERMITE SER TAN LETALES



La forma de avanzar de una cobertura a otra es una de las más eficaces y ágiles que se hayan visto en cualquier juego del género.

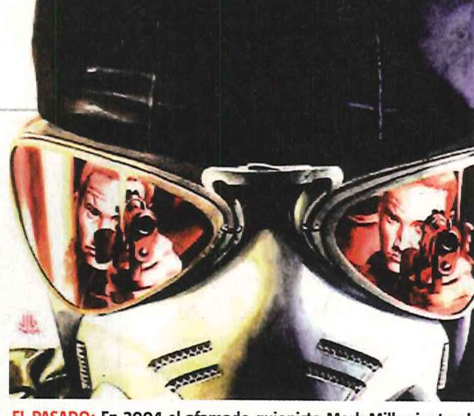
En momentos puntuales abandonaremos nuestras armas (sólo llevaremos dos tipos en todo el juego) para disparar desde una torreta.







El apartado gráfico está a la altura de las circunstancias, prácticamente sin ralentizaciones y con buenos efectos de luz.



EL PASADO: En 2004 el afamado guionista Mark Millar junto al genial ilustrador J.G. Jones, publicaron uno de los cómics más violentos, irónicos y pasados de rosca de los últimos años. Clásico de culto y con tres últimas páginas inolvidables.



El videojuego empieza justo 5 horas después de la película y servirá como puente para la segunda y tercera adaptación.

Las apenas 5 horas que dura la campaña pueden hacer palidecer a los menos derrochadores, pero la experiencia vale la pena.



EL PRESENTE: Jolie protagoniza junto a Jason McAvoy una versión algo libertina de la locura de la viñeta, pero con el sentido del espectáculo tan habitual del director ruso.



EL FUTURO: Tras el éxito de la película, Paramount ya está rodando la secuela, que se estrenará en el verano de 2010.

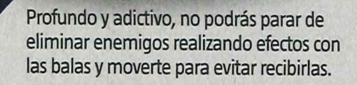
¿SABÍAS QUE...

Wanted es un juego español? Pues deberíais saberlo, porque lo hemos anunciado a bombo y platillo. Grin Barcelona es uno de los estudios más fuertes de nuestro país, en marcha desde el año 2007.

torre en una iglesia. La producción del juego es mucho más sorprendente de lo habitual en un videojuego-sobre-licencia, normalmente discretos y sin alma. El apartado técnico y sonoro roza un alto nivel sin esconder sus limitaciones, la historia encaja con los acontecimientos de la película y no consigue hacer perder la atención al neófito de la franquicia, se han cuidado muchos detalles que agradarán a los fans (Wesley enfundando en el traje de asesino de cuero, demasiado *cool* para que ambos estemos pisando este mismo planeta) y así el juego se permite justificar alguna licencia especial (tan sólo tendremos dos armas en el juego). El desarrollo encuentra pequeñas interrupciones para aumentar la tensión y evitar la reiteración de situaciones, como pequeños *QTE* contra enemigos, secuencias en tiempo bala (inolvidable la escapada del avión de The Killer...) o eliminar secuaces de la hermandad con un rifle de francotirador. En cierto modo, ***Wanted*** es un mecanismo imperfecto y que, estudiándolo en frío, tiene más carencias de las normalmente permisibles, pero sus bondades como juego de acción directo y divertidamente soez, consiguen nuestro sonoro aplauso.

SE HA PLAGADO EL TÍTULO DE GUIÑOS CON LOS QUE CONTENTAR A LOS FANS

Eso sí, los que esperen un título de cuarenta horas y cientos de modos multijugador... bueno en fin, parafraseando al propio Wesley: «y esta es la cara que pongo cuando te estoy...»





Profundo y adictivo, no podrás parar de eliminar enemigos realizando efectos con las balas y moverte para evitar recibirlas.

✕ No hubiese estado de más un modo ranking para re-jugar los niveles superados, ya de por sí demasiado cortos. Sin multijugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Apartado gráfico con elementos sorprendentes y algunos niveles espectaculares (ese avion...).	Buen doblaje (a pesar de la actuación anglosajona de Paz Vega) y gran BSO, muy notable.	Adictivo, desafiante y diferente, no será un referente pero sí un título a reseñar en su género.	Desgraciadamente la experiencia es intensa pero corta... demasiado corta para muchos.	-	Es una pena que se hayan obviado las opciones On-line de PS3, pero entendemos la decisión.
8,8	8,6	8,9	6,0	-	8,5



TOTAL

Apasionará a los fans de la franquicia y a los aficionados al género por sus innovaciones.

8,7



DESDE MOVIL O DESDE WEB



2X1 POR CADA DESCARGA, OTRA GRATIS

SUSCRIBETE



TODO POR SOLO 0,30 +IVA

JUEGOS

Envía **ALTA PLAYJUEGO** y el código al 7725
Ej: **ALTA PLAYJUEGO MARTILLO** al 7725








tute	amor	oca	martillo
coches	parchis	futbol	
agua	ataque	bolas	

FONDOS

Envía **ALTA PLAYFONDO** y el código al 7725 Ej: **ALTA PLAYFONDO VUDU** al 7725





vudu	spain	balon	euskadi
	calavera	amor	kiss
	perro	ojo	peque

ZODIACO

Envía **ALTA PLAYHOROS** y el código al 7725 Ej: **ALTA PLAYHOROS ARIES** al 7725









ARIES	TAURO	GEMINIS	CANCER
LEO	VIRGO	LIBRA	ESCORPIO
SAGITARIO	CAPRICORNIO	ACUARIO	PISCIS

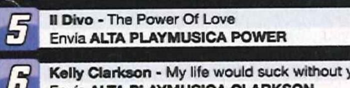
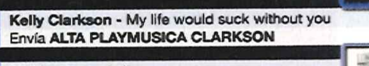
MUSICA

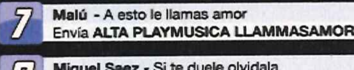


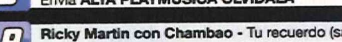

Envía **ALTA PLAYMUSICA** y el código al 7725 Ej: **ALTA PLAYMUSICA QUIERO** al 7725



quiero





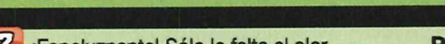
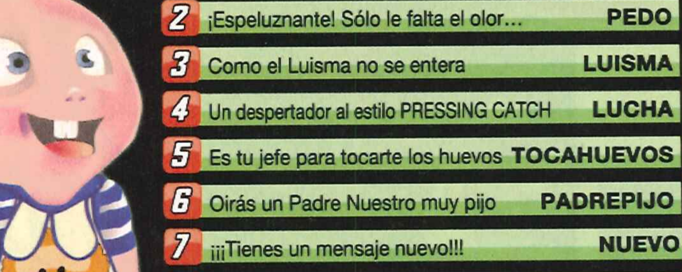


1. **Amaia Montero** - Quiero Ser — Envía **ALTA PLAYMUSICA QUIERO**
2. **Niña Pastori** - Capricho De Mujer — Envía **ALTA PLAYMUSICA CAPRICHO**
3. **La Quinta Estación** - Que Te Queria — Envía **ALTA PLAYMUSICA QUERIA**
4. **Melocos** - Asi — Envía **ALTA PLAYMUSICA MELOCOS**
5. **Il Divo** - The Power Of Love — Envía **ALTA PLAYMUSICA POWER**
6. **Kelly Clarkson** - My life would suck without you — Envía **ALTA PLAYMUSICA CLARKSON**
7. **Malú** - A esto le llamas amor — Envía **ALTA PLAYMUSICA LLAMMASAMOR**
8. **Miguel Saez** - Si te duele olvidala — Envía **ALTA PLAYMUSICA OLVIDALA**
9. **Ricky Martin con Chambao** - Tu recuerdo (salsa) — Envía **ALTA PLAYMUSICA RECUERDO**
10. **Andy y Lucas** - Tus miradas — Envía **ALTA PLAYMUSICA MIRADAS**

SONIDOS



Envía **ALTA PLAYSONIDO** y el código al 7725 Ej: **ALTA PLAYSONIDO BEBE** al 7725

1	Ruidosa carcajada de un bebe	BEBE
2	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...	PEDO
3	Como el Luisma no se entera	LUISMA
4	Un despertador al estilo PRESSING CATCH	LUCHA
5	Es tu jefe para tocarte los huevos	TOCAHUEVOS
6	Oirás un Padre Nuestro muy pijo	PADREPIJO
7	¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!	NUEVO
8	O sea.. Te cojo el teléfono	SUPERPIJA
9	España es una nación grande...	ELCAUDILLO
10	¿Recuerdas ese sonido característico?	MODEM

TEMAS

Envía **ALTA PLAYTEMA** y el código al 7725 Ej: **ALTA PLAYTEMA BEBE** al 7725














bebe	moto	calavera	toro
	che	mascota	hada
	tunear	tanque	bruja





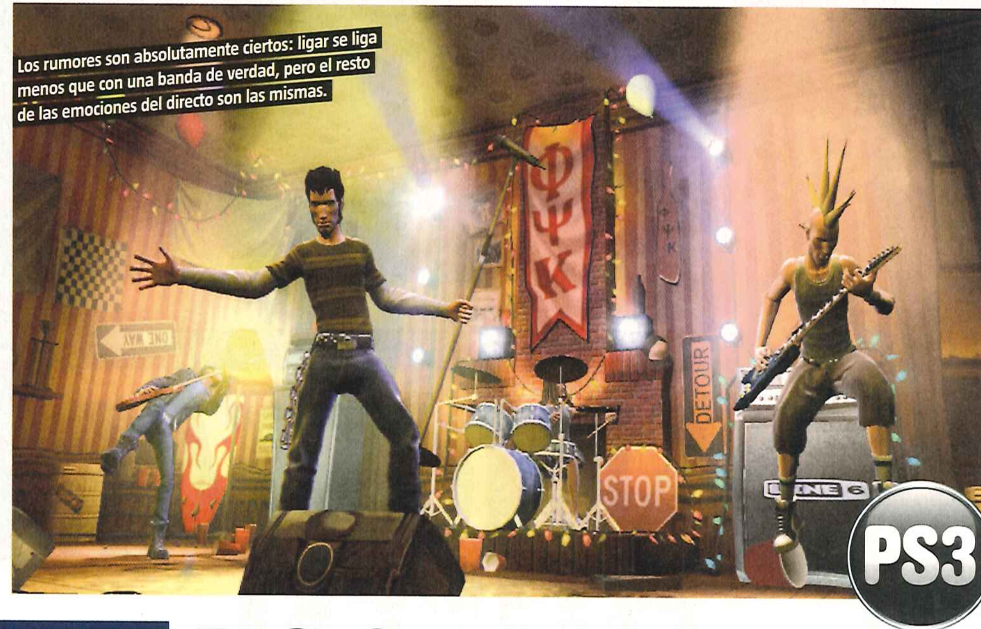
Ahí los tienes, a tope de energía, perfectamente complementados y derrochando carisma y chunda-chunda. La esencia del Rock Band.

A los jugadores novatos empuñar el micrófono en modo fácil no les supondrá ningún problema. En cambio, con la batería en modo experto hemos visto llorar a tiarrones de dos metros.

Por supuesto, gran parte de la gracia de Rock Band está en crear un grupo de rock que interprete versiones de Kreator a todo trapo pero que parezcan pertenecer a un grupo de superhéroes de tercera categoría.







Los rumores son absolutamente ciertos: ligar se liga menos que con una banda de verdad, pero el resto de las emociones del directo son las mismas.

PS3

ROCK BAND 2



MI ROLLO ES EL ROCK



Género
Musical
Compañía
MTV Games
Desarrollador
Harmonix
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano/ inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.rockband2.com
12+

Cuando dos franquicias gigantescas de un género colisionan, siempre hay una que acaba malherida por la elección del público, sea elección justa o no. Lo hemos visto con *FIFA* y *PES*, lo hemos visto con múltiples sagas de conducción y juegos de lucha, y lo hemos visto con *Guitar Hero* y *Rock Band*. Por culpa de una planificación mediocre que ha hecho que la serie de **EA** aún no tenga en el mercado sus instrumentos para esta segunda entrega (saldrán, pero en el momento de escribir estas líneas no tenemos la fecha), *Guitar Hero* se está comiendo todo el pastel en nuestro país. Preferencias aparte, no resulta nada justo.

PUNTEOS Y VOZARRONES

Todo lo que hizo grande al primer *Rock Band* está mejorado o ampliado en esta secuela. La mecánica permanece idéntica, continuando la sabia decisión, al contrario que las últimas entregas de *Guitar Hero*, de que las canciones en los niveles más difíciles nunca sean más complicadas que las canciones originales: son desafíos de memoria y habilidad, no de mera rapidez digital. La batería sigue siendo un cañón, y el periférico de esta segunda entrega, que hemos probado, es (gracias a su extraordinario pedal de bombo) la mejor de todas las baterías existentes para juegos de este tipo. La selección de temas, como se puede ver, es impecable, y el resultado, en fin, es imprescindible para fans del género.

LISTADO DE CANCIONES

- AC/DC *Let There Be Rock* **1970's**
- AFI *Girl's Gone Grey* **2000's**
- Alanis Morissette *You Oughta Know* **1990's**
- Alice in Chains *Man in the Box* **1990's**
- Allman Brothers *Ramblin' Man* **1970's**
- Avenged Sevenfold *Almost Easy* **2000's**
- Bad Company *Shooting Star* **1970's**
- Beastie Boys *So Whatcha Want* **1990's**
- Beck *E-Pro* **2000's**
- Bikini Kill *Rebel Girl* **1990's**
- Billy Idol *White Wedding Pt. I* **1980's**
- Blondie *One Way or Another* **1970's**
- Bob Dylan *Tangled Up in Blue* **1970's**
- Bon Jovi *Livin' on a Prayer* **1980's**
- Cheap Trick *Hello There* **1970's**
- Devo *Uncontrollable Urge* **1980's**
- Dinosaur Jr. *Feel the Pain* **1990's**
- Disturbed *Down with the Sickness* **2000's**
- Dream Theater *Panic Attack* **2000's**
- Duran Duran *Hungry Like the Wolf* **1980's**
- Elvis Costello *Pump It Up* **1970's**
- Fleetwood Mac *Go Your Own Way* **1970's**
- Foo Fighters *Everlong* **1990's**
- Guns N' Roses *Shackler's Revenge* **2000's**
- Interpol *PDA* **2000's**
- Jane's Addiction *Mountain Song* **1980's**
- Jethro Tull *Aqualung* **1970's**
- Jimmy Eat World *The Middle* **2000's**
- Joan Jett *Bad Reputation* **1980's**
- Journey *Anyway You Want It* **1970's**
- Judas Priest *Painkiller* **1990's**
- Kansas *Carry On Wayward Son* **1970's**
- L7 *Pretend We're Dead* **1990's**
- Lacuna Coil *Our Truth* **2000's**
- Linkin Park *One Step Closer* **2000's**
- Lit *My Own Worst Enemy* **1990's**
- Lush *De-Luxe* **1990's**
- Mastodon *Colony of Birchmen* **2000's**
- Megadeth *Peace Sells* **1980's**
- Metallica *Battery* **1980's**
- Mighty Mighty Bosstones *Where'd You Go* **1990's**
- Modest Mouse *Float On* **2000's**
- Motorhead *Ace of Spades* **1980's**
- Nirvana *Drain You* **1990's**
- Norman Greenbaum *Spirit in the Sky* **1960's**
- Panic at the Disco *Nine in the Afternoon* **2000's**
- Paramore *That's What You Get* **2000's**
- Pearl Jam *Alive* **1990's**
- Presidents of the USA *Lump* **1990's**
- Rage Against the Machine *Testify* **1990's**
- Ratt *Round & Round* **1980's**
- Red Hot Chili Peppers *Give it Away* **1990's**
- Rise Against *Give it All* **2000's**
- Rush *The Trees* **1970's**
- Silversun Pickups *Lazy Eye* **2000's**
- Smashing Pumpkins *Today* **1990's**
- Social Distortion *I Was Wrong* **1990's**
- Sonic Youth *Teenage Riot* **1980's**
- Soundgarden *Spoonman* **1990's**
- Squeeze *Cool for Cats* **1970's**
- Steely Dan *Bodhitsattva* **1970's**
- Steve Miller Band *Rock'n Me* **1970's**
- Survivor *Eye of the Tiger* **1980's**
- System of a Down *Chop Suey* **2000's**
- Talking Heads *Psycho Killer* **1970's**
- Tenacious D *Master Exploder* **2000's**
- Testament *Souls of Black* **1990's**
- The Donnas *New Kid in School* **2000's**
- The Go-Go's *We Got the Beat* **1980's**
- The Grateful Dead *Alabama Getaway* **1980's**
- The Guess Who *American Woman* **1970's**
- The Muffs *Kids in America* **1990's**
- The Offspring *Come Out & Play (Keep 'em Separated)* **1990's**
- The Replacements *Alex Chilton* **1980's**
- The Who *Pinball Wizard* **1960's**

BONUS

- Abnormality *Visions* **2000's**
- Anarchy Club *Get Clean* **2000's**
- Bang Camaro *Night Lies* **2000's**
- Breaking Wheel *Shoulder to the Plow* **2000's**
- The Libyans *Neighborhood* **2000's**
- The Main Drag *A Jagged Gorgeous Winter* **2000's**
- Speck *Conventional Lover* **2000's**
- The Sterns *Supreme Girl* **2000's**
- That H. Devil *Rob the Prez-O-Dent* **2000's**

LA ALTERNATIVA



GUITAR HERO WORLD TOUR
Algo más asequible y ligeramente inferior.

EVALUACIÓN

Varias docenas de grupos imprescindibles en un juego con el Modo Historia mejorado, On-line depurado y mejores instrumentos que nunca. ¿Quizás el mejor juego de su género?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	9,4	8,9	8,8	8,9	8,0	9,0

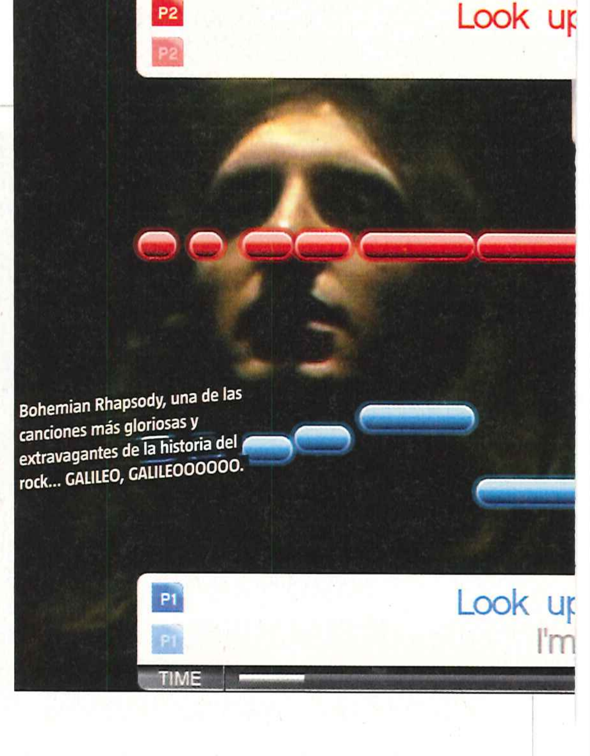
La banda sonora es extraordinaria. Una pena que AC/DC... vaya aparte.

Los modos sencillos son asequibles para cualquiera. Los difíciles, un desafío.

Sin exhibicionismo, pero cumple: el On-line, la tienda... todo va como un tiro.







Bohemian Rhapsody, una de las canciones más gloriosas y extravagantes de la historia del rock... GALILEO, GALILEOOOOOO.

SINGSTAR QUEEN

¿SERÁS CAPAZ DE EMULAR A FREDDIE?





Género **Musical**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **London Studio**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores **x8**
On-line **Sí**
Trofeos **No**
Texto-doblaje **Castellano/ inglés**
Resolución Máxima **1080p**
Instalable **Sí (1280 Kb)**
P.V.P. Recomendado **39,95 € (sin micros)**
www.singstargame.com

12+

Tras recuperar el espíritu disco-acampanado de los 70 con *SingStar ABBA*, **Sony C.E.** se torna algo más rockera para recuperar a otro grupo mítico, *Queen*. Freddie Mercury y sus muchachos siguen presentes en los corazones (y en los *iPod*) de millones de personas, y este *SingStar* nos va a poder permitir revivir los agudos de Mercury mas allá de la ducha.

MAS ALLÁ DE LOS TITANES DEL MICRO

Emular a *Freddie* no es fácil: que se lo digan a Paul «Free» Rodgers, que lo intentó inútilmente durante la reciente gira de *Queen* junto a Roger Taylor y Brian May. Y si para un profesional es duro, para unos cantantes *amateurs* como nosotros, los cambios de registro de *Bohemian Rhapsody* son algo así como el Everest del mundillo *karaokil*, pero los *SingStar* nacieron para el cachondeo y el fiesteo, y éste no va a ser una excepción.

Buena parte del jolgorio que provocará este título provendrá de los inenarrables videoclips de *Queen*, fielmente rescatados por **Sony C.E.**, salvo por la versión censurada de *Bicycle Race*: tal como temíamos, el *clip* original, con sus ciclistas desnudas, no aparece aquí. Ver travestidos a los cuatro componentes del grupo en *I Want to Break Free* (el batería, Taylor, se muestra más que cómodo al vestirse de colegiala), o el delirante vídeo de *Crazy Little Thing Called Love*, garantizarán carcajadas entre los espectadores, mientras intentas alcanzar los registros de Mercury o decides arropar a un colega desde los coros. Dejando al margen la peculiar estética de los *videoclips*, el talento de los *Queen* es incuestionable. Muchos de sus temas son verdaderos himnos, que levantarán del sofá al treintañero más gris. ¿Cómo resistirse a emular a Freddie y David Bowie en *Under Pressure* o no dejarse llevar por la euforia de *Don't Stop Me Now*? Y no hablemos de *We Are The Champions*... todo un salmo religioso para los futboleros.

Hacia mucho tiempo, quizás desde *SS Legends*, que los amantes del rock no disfrutábamos tanto con un *SingStar*. Y que la cosa no se detenga. Nosotros firmaríamos ya por un *SingStar Rolling Stones* o un *SS Iron Maiden*.



LISTADO DE CANCIONES

PS2/PS3
- Another one bites the dust
- Bicycle race
- Bohemian rhapsody
- Breakthru
- Crazy little thing called love
- Don't stop me now
- Fat bottomed girls
- I want it all
- I want to break free
- Innuendo
- One vision
- Play the game
- Somebody to love
- These are the days of our lives
- Tie your mother down
- Under pressure
- We are the champions
- We will rock you
- Who wants to live forever
- You're my best friend

EXCLUSIVAS PS3
- A kind of magic
- Hammer to fall
- Killer queen
- Radio Ga Ga
- The show must go on

LA ALTERNATIVA



SINGSTAR ABBA. El otro gran SingStar temático para PS3. Diferente, aunque indispensable en las fiestas.

EVALUACIÓN



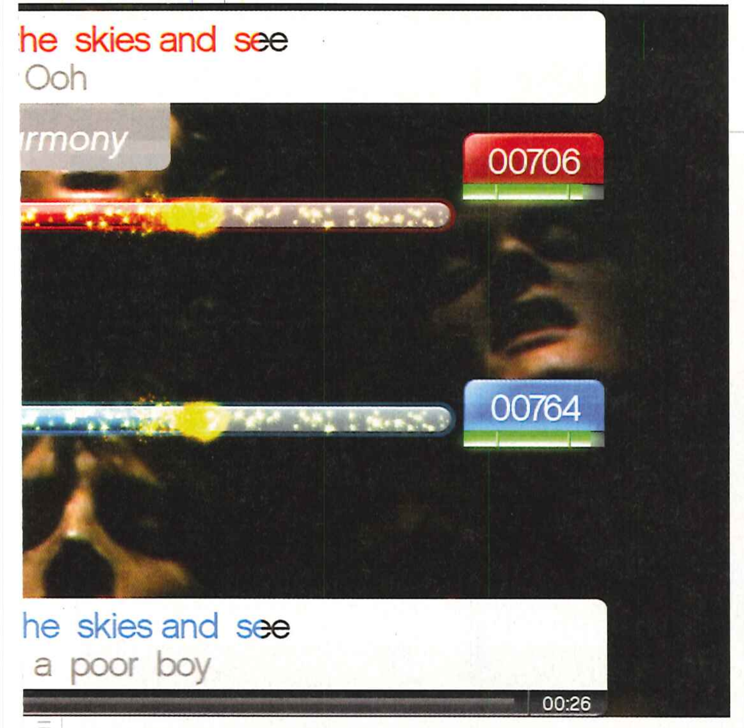
Entre los 25 temas, auténticos himnos de la historia del rock, y con sus vídeos originales... bueno casi todos.



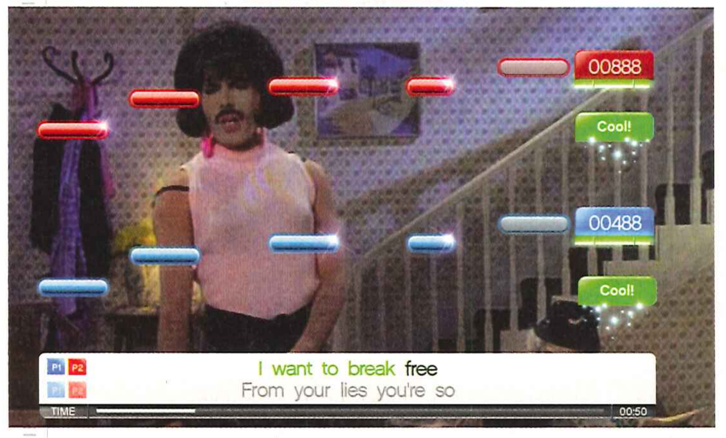
Tal y como nos temíamos, el clip de Bicycle Race aparece censurado... se vé que la violencia es más tolerable que una señora en cueros.

GRÁFICOS
Granazo a tope en algunos videoclips... pero seamos comprensivos: es material de los años 70.
7,0

SONIDO
La selección de canciones es intachable. Vale, nos habría gustado cantar Princess Of The Universe...
9,0







MUCHOS DE LOS TEMAS DE QUEEN ESTÁN CONSIDERADOS AUTÉNTICOS HIMNOS DEL ROCK



JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Ya conoces SingStar: glorioso, aunque recompense mantener el tono más que saberse la letra.	Este BD estará presente en todas tus fiestas, seas heavy, pijo o perroflauta, durante los años venideros.	Como ocurre en el resto de los SingStar de PlayStation 3, este BD es la llave para acceder a la SingStore.	Es un SS, no un Gran Turismo. Aprovecha la PS3 en lo necesario: los vídeos y la conexión a la SingStore.	Queen y SingStar, ¿podemos decir más? Agarra el micro, ponte un bigote y ¡a berrear!
8,5	8,8	8,0	7,0	8,8


Por Nemesis





SINGSTAR QUEEN




 AGUDOS ◎ Y PELO ⊗ A  GO-GO

Todo lo que ya hemos comentado sobre el *SingStar Queen* de **PS3** se hace extensible a su versión para **PS2**. Bueno, casi todo. La versión en DVD-ROM tiene 5 canciones menos (ver lista de la izquierda), aunque las únicas que echaremos en falta, realmente, serán *Killer Queen* y *A Kind Of Magic*.

Por lo demás, y con la salvedad de no ofrecer la conectividad On-line para acceder a la *SingStore*, se trata del mismo producto, una fantástica recopilación con los mejores temas de una de las bandas más populares de los años 70 y 80.

I WANT TO BREAK FREE

El diseño de los menús de ***SingStar Queen*** es idéntico al de los anteriores *SS*, así como los modos de juego, para uno, dos y hasta ocho jugadores. Mi recomendación, que un jugador se lance a cantar como Freddie y el resto de parroquianos que lo intenten con los coros: el resultado puede ser glorioso... o tan bochornoso, que el piso se vendrá abajo con las carcajadas. Haced la prueba.



LA ALTERNATIVA



SINGSTAR LEGENDS. Temas míticos de colosos de la talla de Black Sabbath, Bowie, Elvis o Johnny Cash.



Género **Musical**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **London Studio**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores x8
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano/ inglés**
Selector 50/60HZ **No**
Pantalla Panorámica **No**
Sonido Surr. **No**
Memory Card **590KB min.**
P.V.P. Recomendado **29,95 € (sin micros) 59,95 € (con micros)**
www.singstargame.com
12+

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Los vídeos originales de Queen (bueno, salvo el censurado de Bicycle Race). Son viejunos, de ahí el granazo.	Queen tenía la virtud de encandilar a todo el mundo: desde heavys hasta seguidores de Phil Collins.	No hace falta ser Freddie para pasarlo bien, aunque los tímpanos de tus amigos sufrirán lo suyo.	Nos decepciona levemente la ausencia de cinco canciones que sí están presentes en la versión PS3.	Lo mejor de una banda mítica, para hacer el cafre en fiestas. El cielo debe ser algo así.
7,0	9,0	8,5	8,4	8,6





La historia del juego se relata mediante secuencias grabadas por populares actores reales y muchas, muchas chicas...

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Brónce

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

UNA DELIRANTE CLASE DE HISTORIA





Género **Estrategia**
Compañía **Electronic Arts**
Desarrollador **EA Games L.A.**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores

On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (3.697 MB)**
P.V.P. Recomendado **69,95 €**
www.commandandconquer.com
16+

LA ALTERNATIVA



STORMRISE. Acercamiento mucho más revolucionario a la estrategia en tiempo real, con un control novedoso.

Los *RTS*, o juegos de estrategia en tiempo real, nunca han encontrado del todo su hueco entre las consolas. En las generaciones anteriores, la poca resolución que podía mostrarse en pantalla era la causa principal, a lo que se unía el hecho de que un ratón y un teclado constituían el método ideal para controlar a decenas de unidades sobre un gran mapeado. Sin embargo, los responsables de **Electronic Arts** parecen estar empeñados en que esto cambie, y el juego que nos ocupa es buena muestra de ello.

La saga *Red Alert* comenzó siendo una especie de *spin-off* de otra mucho más conocida, la mítica *Command & Conquer*. Pero con el paso del tiempo ha adquirido personalidad propia, sobre todo gracias a su «peculiar» argumento y ambientación. Y es que este tercer capítulo propone un arranque de lo más original. Los aliados occidentales y las fuerzas soviéticas se encuentran en plena batalla durante una ficticia Guerra Fría. Gracias a una máquina del tiempo, los rusos consiguen asesinar a Albert Einstein antes de que pueda contribuir con la invención de la bomba atómica, pero al cambiar el curso de la Historia aparece otra fuerza más en liza: El Imperio del Sol Naciente. La III Guerra Mundial está servida.

GUERRA A GRAN ESCALA

A ti te corresponde elegir cualquiera de las tres fuerzas, pues cada una de ellas cuenta con su campaña, aunque también existe la opción de disputar «escaramuzas» fuera de este modo. Como en cualquier juego de este tipo, las dos bases de su desarrollo son la recolección de recursos y el despliegue de las unidades.

Bajo una perspectiva aérea que podrás girar e inclinar a tu gusto, deberás ir construyendo estructuras de todo tipo, ampliando tu base y creando un ejército con el que derrotar al resto de fuerzas que ocupen el mapa. Dentro del catálogo de unidades se sigue observando ese gusto por lo «delirante» por parte de los programadores, pues hay desde jovenzuelas cibernéticas hasta osos acorazados, pasando por todo tipo de robots gigantes y/o convertibles.

Para controlar este guirigay, los desarrolladores han optado por un sistema de control que ya habían empleado en anteriores producciones, aunque ahora ha sido refinado, y que se basa en una rueda que aparece al pulsar uno de los gatillos. Hace su función con bastante soltura y, aunque a veces sea algo complejo tenerlo todo «ordenadito», lo cierto es que poco más se puede hacer con un mando como el de **PlayStation 3**.

Una ingente cantidad de posibilidades de juego, decenas de mapas, misiones, unidades y opciones de victoria, además de un modo multijugador On-line de lo más completo, junto con todo el contenido adicional que incluye *Ultimate Edition*, hacen de este ***Red Alert 3*** la mejor apuesta dentro del género.

EL SISTEMA DE CONTROL CUMPLE SU FUNCIÓN CON SUFICIENTE SOLTURA



RUEDA DE CONTROL. Este es el sistema ideado por los desarrolladores de Electronic Arts para comandar las unidades.



MULTIJUGADOR. Cooperativo o competitivo, para un máximo de hasta cuatro jugadores On-line.



Los escenarios del juego están creados con todo lujo de detalles y recrean algunos de los lugares más populares de la geografía mundial. Además, son destructibles en gran medida, y para moverse a gran velocidad por los mismos existe la opción de ampliar el mini-mapa que aparece en pantalla.

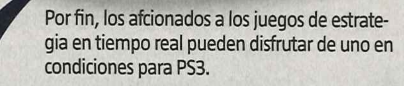


TIERRA, MAR Y AIRE. Existen unidades adecuadas para cualquiera de los terrenos que presentan los mapas.



¿SABÍAS QUE...

En la versión alemana de la primera entrega de Red Alert, Hitler fue eliminado de las secuencias de vídeo para evitar herir sensibilidades.

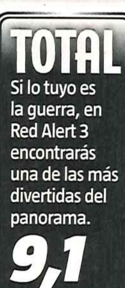


EVALUACIÓN

✔ Por fin, los aficionados a los juegos de estrategia en tiempo real pueden disfrutar de uno en condiciones para PS3.

✘ Habrá muchos que sigan prefiriendo el método de control tradicional de este tipo de juegos, con ratón y teclado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Aunque los escenarios no son todo lo bellos que nos gustaría, el diseño de las unidades mejora.	Las voces en castellano, que suenan en todo momento, son lo más destacable de un apartado muy conseguido.	Una vez que te acostumbras al sistema de control, comandar a tus unidades se convierte en un proceso gozoso.	A las tres campañas centrales del juego hay que sumar multitud de mapas adicionales y modos de juego.	Son sólo cuatro jugadores en modo competitivo y dos en cooperativo, pero merece la pena vivirlo.	Los programadores han sabido aprovechar todas las posibilidades que ofrece la consola.
8,8	9,1	9,0	9,2	9,1	9,0



TOTAL

Si lo tuyo es la guerra, en Red Alert 3 encontrarás una de las más divertidas del panorama.

9,1





Cuando la pantalla se tiña de azul, significa que los enemigos no pueden verte. Moverse en las sombras es vital en ocasiones.





Género **Sigilo en primera persona**
Compañía **Atari**
Desarrollador **Starbreeze**
Distribuidor **Atari**
Jugadores **x12**
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano/ inglés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **59,95 €**
http://atari.com/riddick/
16+

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

RIDDICK POR PARTIDA DOBLE

Resulta complicado juzgar adecuadamente ***Assault On Dark Athena***, siendo como es, en realidad, dos juegos en uno. Y tenemos poco espacio, así que, al grano: estamos ante un título al que merece la pena acercarse casi exclusivamente si no se llegó a jugar a *Butcher Bay*. ¿La razón? ***Dark Athena***, la secuela que **Starbreeze** ha desarrollado para añadir a su *remake* del juego de 2004 *The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay*, no es sino una imitación algo pobre de éste.

INNOVANDO A GOLPE DE VIN

Escape From Butcher Bay fue un juego remarcable por, principalmente, tres motivos: era un producto atípico dentro del subgrupo «adaptaciones de franquicias fílmicas», por su atrevida (en 2004) perspectiva FPS; incorporaba, bajo esta fórmula, algunos elementos que tampoco eran muy comunes en ese subgénero videolúdico: diálogos bien escritos de importancia en el desarrollo de la historia y un sistema de combate cuerpo a cuerpo elaborado sin cambiar de perspectiva; y estaba Vin Diesel en su mejor y más carismático papel, el asesino *Riddick*, que hasta cuando es un malnacido nos cae bien.

Todo esto confluía en un *shooter* que no era *shooter*, donde el cuerpo a cuerpo era más importante (y divertido) y donde el sigilo, el acechar, además de inevitable siendo *Riddick* el personaje, era la base del juego. **Starbreeze** había creado algo con auténtica personalidad propia, interesante pero también divertido y brutal. Algo que los usuarios de **PlayStation** realmente no podían disfrutar... hasta ahora.

ATHENA QUIERE SER LA GUINDA DEL REMAKE DE BUTCHER BAY

El nuevo capítulo, ***Assault On Dark Athena***, es producto del *remake* que **Starbreeze** ha realizado con *Butcher Bay*, usando una nueva versión de su motor gráfico. Todo luce genial, y la nueva entrega intenta ser fiel a todo lo que fue la anterior. Pero, lamentablemente, se nota el paso del tiempo: la fórmula, original entonces, no lo es tanto en un juego realizado en 2009, y algunas mecánicas (el salto a la tercera persona cada vez que *Riddick* hace alguna acción como trepar) parecen anticuadas. Más grave resulta que donde **Starbreeze** pretende imitarse a sí misma, los resultados parezcan menos imaginativos: también hay diálogos, pero son superfluos, el guión se antoja menos certero, y las dinámicas de acecho y cuerpo a cuerpo rápidamente se van diluyendo en un juego de disparos más convencional, con demasiadas armas de fuego en juego. *Butcher Bay* mantiene perfectamente el tipo, situándolo en su contexto. ***Dark Athena***, no tanto.





CONDEMNED 2. Si de guantazos en primera persona se trata...

Por Stan By



PIRATAS DEL ESPACIO. Dark Athena retoma el final de Butcher Bay, con la nave de huida de Riddick siendo capturada por mercenarios que fabrican drones. Habrá que huir de ella, y, después, de un planeta arrasado.



A GUANTAZOS. El sistema de combate cuerpo a cuerpo sigue siendo tan interesante y exigente como en Butcher Bay. Lástima que las armas de fuego vayan tomando cada vez más importancia.



TANTO PASILLO... Una lástima que Athena no mejorara las opciones de acecho con un diseño más acorde con los tiempos: que hubiera más posibilidades de explotar el escenario, rutas alternativas...



MULTI-RIDDICK

Una gran novedad es el multijugador, con un modo llamado Pitch Black estupendo: un jugador es Riddick, los otros, mercenarios con tímidas linternas.







SABÍAS QUE...

Assault On Dark Athena fue uno de los juegos que quedaron huérfanos tras la fusión Activision Blizzard, a tan solo unos meses de su finalización. Finalmente, Atari se hizo cargo de la distribución.

EVALUACIÓN



Poder rejugar, o descubrir por primera vez, un juegazo como Butcher Bay. Y la presencia de Vin Diesel, tan imponente como siempre.



Dark Athena se antoja como un capítulo extra que se agradece, pero que no está a la altura del anterior, ni por factura ni por propuesta.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Se nota la mejora del nuevo motor, aunque las animaciones no son nada del otro mundo en estos tiempos...	Nos encanta que no haya doblaje al castellano (sí subtítulos) para poder escuchar el vozarrón original de Vin.	En sus mejores momentos es soberbio y contundente, pero, principalmente en Dark Athena, no son tantos.	Dark Athena añade sus buenas ocho horas a Butcher Bay, y, además, hay un atractivo multijugador.	Con cinco modos, tres de ellos particulares (Pitch Black, Arena y Butcher Bay Riot), y 15 mapas, destaca.	Nos da la sensación de que Dark Athena debería aprovechar mejor la tecnología para su diseño de escenarios...	Un juego más que revisitable, otro menos inspirado, y un multijugador notable.
8,6	8,5	7,5	8,8	8,9	7,0	7,8







Género
Party Game
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Relentless Software
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
X8
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Selector 50/60 Hz
No
Pantalla Panorámica
No
Memory Card
145 KB
P.V.P. Recomendado
39,95 € (juego)
59,95 € (juego + pulsadores)
www.buzzthegame.com
3+

LA ALTERNATIVA



TRIVIAL PURSUIT. Sin la gracia de los pulsadores, pero también pone a prueba tu saber y tus conocimientos.

¿EN QUÉ CIUDAD SE CELEBRAN LAS POPULARES FIESTAS DE LOS SANFERMINES?
PAMPLONA
SANTIAGO DE COMPOSTELA
TERUEL
VALENCIA

Preguntas sobre cine y TV, música, deportes, cultura general y sociedad, todo sobre España.

BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?

TAN ESPAÑOL COMO LOS TOROS Y LA PAELLA

El título de este nuevo *Buzz!* lo dice todo, así que preguntas del tipo «¿En qué ciudad extremeña encontraremos uno de los principales conjuntos arqueológicos de España?» o «¿Qué escancian en Asturias con alegría y alborozo?» son un básico en este juego. Como es de imaginar, ***¿Qué Sabes De Tu País?*** sigue el esquema de concurso de televisión habitual en la saga; así que, amarra bien el *buzzer* y sé el primero en contestar. La diferencia con las demás ediciones es su temática y el plató donde Buzz formula las preguntas, totalmente patriótico con banderitas rojo-amarillo-rojo por todas partes... El presentador, nada más comenzar te robará una sonrisita con su sarcástico comentario: «Olvidaos de Los Serranos y de Gran Hermano, aquí hay mucho más...». En ese instante, irremediablemente piensas que sí, que está hablando de tu país y de la triste televisión que hay en España... Pero no sólo de televisión son las cuestiones a debatir con tus colegas de turno (también puedes jugar solo, aunque evidentemente no es lo mismo al faltar el factor pique...), también abarca otros temas como música, deportes, cultura general y sociedad. A su vez, cada apartado incluye otros cuatro subtemas; por ejemplo, dentro de sociedad podrás escoger entre gastronomía, moda y grandes diseños o juegos y juguetes.

SE BUSCA EL DEDO MÁS VELOZ...

A las pruebas de contestar el más rápido, se unen otras tantas ya conocidas como Pasa la bomba o A contrarreloj. Así que, en cuanto a modos de juego pocas (por no decir ninguna) novedades vas a encontrar. Las preguntas suelen ir acompañadas de imágenes, sonidos o algún vídeo... De tal modo que visualmente tampoco ofrece grandes mejorías, por lo que más que como un juego, se le debería tratar como una «expansión» de los anteriores *Buzz!*, pues lo nuevo, novísimo son simplemente las preguntas adaptadas a nuestro país. «¿Quién dirigió Bienvenido Mr. Marshall?», «¿Cómo se llamaba el curtido comisario interpretado por Imanol Arias en Brigada Central?». Acepta el reto y te lo pasarás en grande, incluso más que con otros *Buzz!* del tipo *Hollywood*; al fin y al cabo, las respuestas han nacido contigo.

EVALUACIÓN


La mayoría de las preguntas o te las sabes o te suenan. Están genialmente localizadas a nuestro país, sobre todo las cuestiones sobre cine, TV y gastronomía.

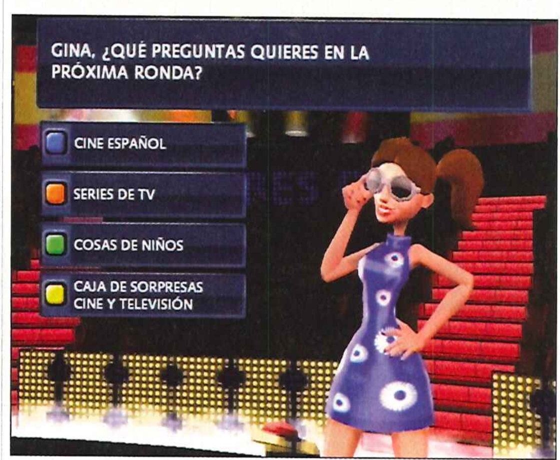

Salvo la temática de las preguntas, el juego no ofrece nuevas rondas; así que más que un juego como tal debería ser considerado como una expansión.

GRÁFICOS
La estética de siempre, lo cual no es una maravilla. Se enseñan fotos, pero no tantas como en otras ediciones.

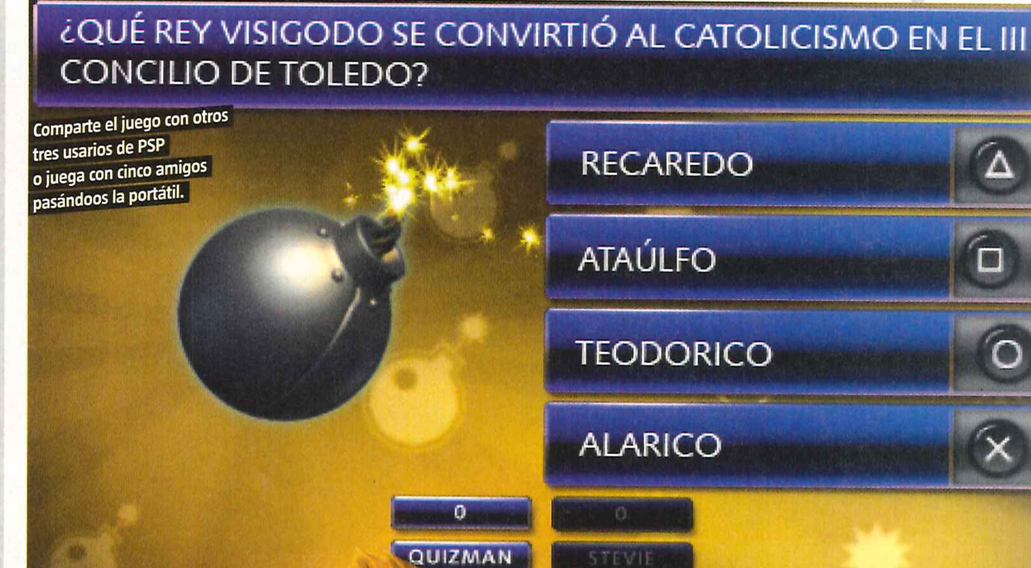
8,0











BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?

PSP



¿QUIÉN DIJO ESPAÑA VA BIEN?

Siguiendo el esquema de *Concurso De Bolsillo*, la versión portátil de ***¿Qué Sabes De Tu País?*** también es ideal para amenizar tus ratos libres en cualquier lugar. Si bien, las preguntas de la edición **PS2** están perfectamente localizadas a nuestro país, las de **PSP** no tanto, ya que de vez en cuando te cuelan alguna extranjera (como «¿en qué país nació Celine Dion?»). En el modo individual, encontrarás un total de 15 desafíos, entre los que se halla Instantánea, en el que deberás adivinar todas las imágenes de bonificación que puedas en un minuto. En multijugador, tienes la opción de jugar con otros cinco amigos con la misma portátil o compartir el juego con otros tres usuarios de **PSP** en el reto El dedo más veloz.

Sin duda, esta versión en solitario es incluso más divertida que si juegas en compañía, pues el modo *multiplayer* se vuelve en ocasiones bastante caótico y con los nervios... por ejemplo, en Pásala, puede que la PSP salga por los aires. Gráficamente es mucho más minimalista que la entrega de **PS2**, no hay panorámicas del plató con Buzz presentando, todo se basa en el pantallazo con la pregunta a responder.





LA ALTERNATIVA

BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO. Misma mecánica, mismas opciones, sólo que con preguntas más generalistas.

Género
Party Game
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Double Helix Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
X6
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
416 KB
P.V.P Recomendado
29,95 €
www.buzzthegame.com



SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Infinidad de FX para dar las respuestas, excelente doblaje del presentador... Todo es más que correcto.	Lo de siempre: responde correctamente a las preguntas pulsando los buzzers. No hay nuevas rondas.	Amenizarás infinitas reuniones con tus colegas, es un juego reunido y como tal su vida es eterna.	No ofrece nuevas rondas pero sí nuevas preguntas... ¡y sobre España! con fotos, vídeos...
8,2	8,2	8,5	8,2

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	MULTIJUGADOR	DURACIÓN	TOTAL
Son bastante más minimalistas y pobres que en la versión de PlayStation 2.	Musiquilla típica de la saga, graciosos soniditos de los concursantes... vamos, lo habitual en un Buzz!	Se sustituyen los Buzzers por la cruceta de botones de PSP. En esta versión, es más divertido jugar solo.	Hay dos modalidades: para seis usarios jugando con la misma PSP o para tres compartiendo el juego.	Su vida no es tan infinita como la versión PS2, pero también tendrás juego para rato.	Es ideal para llevar a cualquier parte, pues es de mecánica relajada pero altamente divertido.
7,9	8,2	8,2	8,5	8,0	8,0









En esta ocasión podemos crear y personalizar a nuestro héroe nada más comenzar la aventura.



Género
Action RPG
Compañía
SEGA
Desarrollador
SEGA
Distribuidor
SEGA
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés
Grabar Partida
144KB
P.V.P. Recomendado
44,95 €
http://phantasystar.sega.jp/psp/
12+

PHANTASY STAR PORTABLE

LA MEJOR VERSIÓN RECIENTE DE LA SAGA

Casi sin tiempo aún para haber degustado como se merecen las dos geniales conversiones de *Star Ocean I* y *II* en nuestras **PSP**, llega ahora otra saga emblemática adaptada al formato portátil, la veterana de **SEGA**, *Phantasy Star*.

Esta versión para **PSP** nos sitúa entre medias de las últimas dos entregas que aparecieron en consolas de sobremesa: *PSO Universe* y *PSO Universe: Ambition Of The Illumines*. En realidad deberíamos considerar el juego como una conversión de las entregas para 128 *bits*, pues comparte contenidos con éstos a pesar de aportar otros contenidos esclusivos.

CREA, EXPLORA, COMBATE

Por primera vez en la saga no se nos impone un personaje: tenemos libertad para crearlo mediante un editor. A partir de ahí se nos ofrece un sistema de mazmorras tridimensionales donde, mediante un más que excelente apartado gráfico, tendremos que luchar en tiempo real contra gran multitud de enemigos, y además recolectar más de 150 nuevos objetos. Si eres veterano en la saga reconocerás criaturas y técnicas de entregas anteriores, y si eres un recién iniciado podrás disfrutar de una buena adaptación del sistema de juego ya conocido mezclado con ciertos toques que recuerdan a éxitos recientes en Japón como *Monster Hunter Freedom*.

PS PORTABLE DEVUELVE A LA SAGA EL BRILLO PERDIDO EN LAS ÚLTIMAS ENTREGAS





CUATRO REPARTEN MÁS QUE UNO

Phantasy Star Portable te ofrece la posibilidad de jugar vía wireless junto a tres amigos más para superar las mazmorras en modo cooperativo. La herencia dejada por PS Online se nota.

LA ALTERNATIVA

MONSTER HUNTER FREEDOM 2. Otro genial action RPG con muchas horas de diversión.

EVALUACIÓN

El sistema habitual de Phantasy Star con un apartado gráfico traído de las versiones para 128 bits, y muchas horas de exploración, combates y potenciación de personajes. No obstante, narrativamente es un poco impersonal y falto de carisma.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,9	8,0	8,6	9,2	8,6	8,7



Entornos tridimensioneles que se mueven con total soltura y enemigos bien animados.

Doblaje en inglés decente al igual que la música. Nada extra que destacar.

Jugar contra otros tres amigos vía wireless es de lo más gratificante.







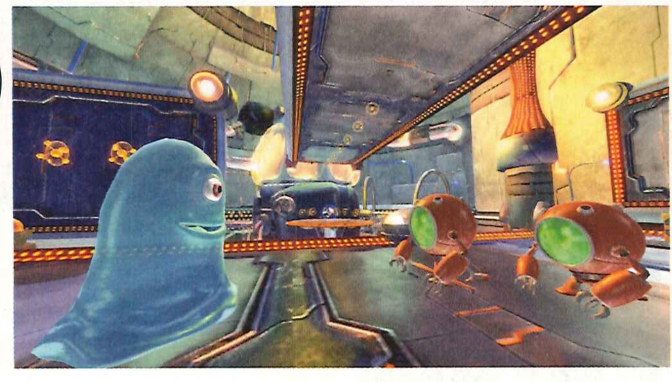
B.O.B podrá deslizarse por paredes, techos etc. Deberás jugar con su condición gelatinosa haciendo que pase a través de rejillas o evitando que caiga entre ellas a base de hacerle tragar y escupir objetos sólidos.

TEST

PS3









Género
Plataformas
Compañía
Activision
Desarrollador
Beenox Studio
Distribuidor
Activison
Jugadores
On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (52 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.monstersVsaliens Game.com
7+

MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS

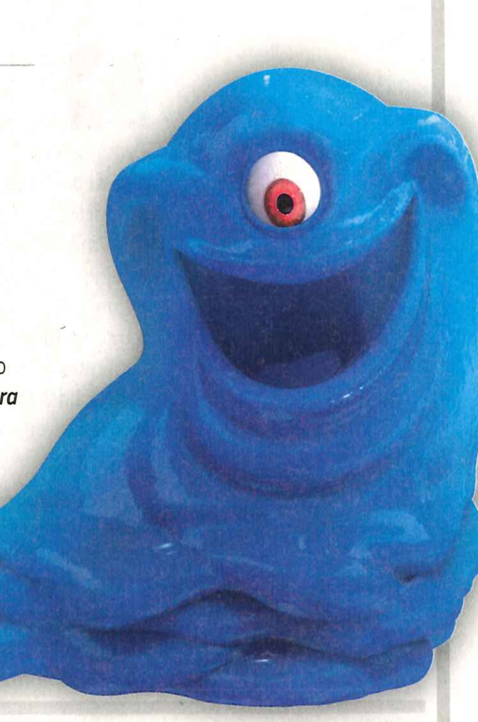


LICENCIA PARA JUGAR (POCO)

Si tuviera que hacer un símil de ***Monstruos Contra Alienígenas*** diría que es como un bizcocho que se ha sacado del horno antes de tiempo. Unos gráficos flojos, algunos niveles de jugabilidad bastante tibia y extras desbloqueables poco atractivos cumplen con las expectativas negativas que se suelen tener cuando cae en tus manos un juego de licencia.

Pero la base es buena, aunque esté poco -o mal- explotada. No le falta nada de lo que hace divertido un juego de plataformas: acción, velocidad, algún *puzzle*, elementos coleccionables... Una mecánica variada que se desarrolla a través de las habilidades de cada personaje: Genórmica patina en niveles rápidos en los que deberás sortear obstáculos y tratar de recoger plasma monstruoso; Eslabón Perdido vehicula la acción con diferentes golpes combinados con que atacar a los enemigos y destruir un montón de elementos en el escenario, y B.O.B es el personaje con el que enfrentarse a *puzzles* -eso sí, muy básicos- y a divertidos jefes finales a los que disparar sin descanso y con repetición.

Con todo, aunque es inevitable pensar mientras se juega que en **Beenox Studio** tenían el planteamiento adecuado para hacerlo mucho más completo y se han quedado en el camino, lo cierto es que ***Monstruos Contra Alienígenas*** no está mal del todo. Lo disculpa el que sea un título pensado para un público infantil, quien generalmente suele primar lo más básico: el entretenimiento.



LA ALTERNATIVA



MADAGASCAR 2
También de licencia pero basado en un desarrollo de minijuegos.

EVALUACIÓN

Con un buen planteamiento al que le han faltado un par de hervores, Monstruos Contra Alienígenas es un juego entretenido pero insuficiente para usuarios talluditos. No esperábamos menos de una licencia.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
6,2	6,3	6,5	6,1	-	5,5	6,1



Flojos excepto en la presentación, que es bastante simpática, por cierto.

Entretiene pero no engancha. Una pena que no la hayan explotado mejor.

TEST

PSP

La Bulma cinematográfica demuestra tenerlos bien puestos en comparación con la niñita pija del manga de Toriyama.

Género
Lucha
Compañía
Bandai Namco
Desarrollador
Dimps
Distribuidor
Digital Bros
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano/ Inglés
Grabar Partida
144KB
P.V.P. Recomendado
39,95 €
namcobandaigames.com
12+

LA ALTERNATIVA



DBZ SHIN BUDOKAI 2. Mucho más pulido a nivel de gráficos y mecánica. Es el mejor DBZ portátil.

DRAGON BALL EVOLUTION

DIMPS DIGITALIZA EL UNIVERSO DRAGON BALL

La polémica, entre los fans más integristas de *Dragon Ball*, por la reciente película de imagen real, promete extenderse a este *beat'em-up* para **PSP**. Y eso que el producto viene avalado por **Dimps**, los tipos más solventes a la hora de facturar videojuegos inspirados en el célebre manga de Akira Toriyama. Este grupo de programación japonés, en cuyo haber podemos encontrar desde los *DBZ Budokai* de **PS2** hasta el reciente *DBZ Burst Limit* de **PS3**, ha cargado con la responsabilidad de crear un *arcade* de lucha al estilo de los *DBZ Shin Budokai* de **PSP** (otra creación suya), pero incorporando a los personajes los rostros digitalizados de los actores que les dan vida en el filme de imagen real

En el pasado, intentos similares dieron como fruto desastres del calibre de *Street Fighter: The Movie* o *Batman Forever*. En este caso, y aunque ver la cara de Justin Chatwin sobre el cuerpo de *Son Goku* no deja de ser algo chirriante, la veteranía de **Dimps** a la hora de trabajar sobre la **PSP** consigue que este *UMD* ofrezca más luces que sombras. Desde luego, no alcanza la calidad de los dos *Shin Budokai*, pero divertirá a los usuarios con menor experiencia en el género de la lucha (los controles son infinitamente más sencillos y los *combos* están tirados) y al público, en general, que llenará las salas de cine. Los fans *hardcore* de la franquicia... que no tiemblen: podemos apostar nuestra vida a que este mismo año tendrán una nueva ración de los *Dragon Ball* de *look* animado. Esta entrega es, simplemente, un paréntesis, un *arcade* de mecánica mucho más accesible y simplificada, que cuenta con seis modos de juego diferentes (los clásicos Historia, Arcade, Entrenamiento, Supervivencia...), distintos desafíos agrupados en la modalidad Misión y combates On-line en los que hacer uso de los once personajes disponibles (algunos de ellos sólo accesibles tras finalizar el modo Historia). Además del *Son Goku* occidentalizado, podremos combatir (y controlar) a Bulma, Mutenroshi (con el rostro del carismático Chow Yun Fat), Yamcha, Gohan (el abuelo), Chi Chi, Fu Lum (una invención de la película), Oozaru (el Son Goku gorilesco), Mai y Piccolo (al que da vida James «Spike/Buffy» Marsters).

LA MECÁNICA HA SIDO SIMPLIFICADA RESPECTO A LOS SHIN BUDOKAI DE PSP

ROSTROS REALES, PELEAS IRREALES

Aunque tengan el rostro de los actores de la película, los personajes se comportan de la misma manera que en los anteriores juegos de lucha de *Dragon Ball*, y la mecánica es prácticamente idéntica. Hay una barra de KI para cargar los especiales, y muchas animaciones y movimientos han sido rescatadas de los *Shin Budokai*. Pese al gran tamaño de los luchadores, todo se mueve con bastante soltura en la pantalla y los combates se desarrollan a toda pastilla.

¿Nuestro veredicto final? ***Dragon Ball Evolution*** no está a la altura de sus predecesores para **PSP**, pero no decepcionará a los chavales que llenarán las salas de cine para ver a este *Son Goku* «hollywoodiense».





MAFÜBA. Master Roshi (Chow Yun Fat) intentará atrapar a Piccolo en el interior de una olla, al igual que en el manga original.



CHI CHI. Otro personaje que ha pegado un notable cambio desde el cómic al filme. Aquí «reparte leña» a conciencia.



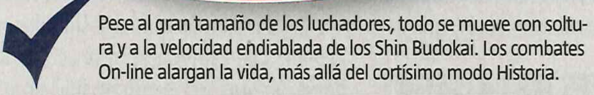
YAMCHA. El coreano Joon Park pone rostro a uno de los primeros secundarios del manga. Y no, no aparece Puar por ningún lado.

Piccolo (James Marsters) es uno de los pocos luchadores que nos lo pondrá difícil a la hora de combatirle en el modo Historia.

¿SABÍAS QUE...?

Hace más de 15 años circuló por algunos videoclubs una peli china de imagen real, inspirada en Dragon Ball,pirata y cutre como ella sola.

EVALUACIÓN



Pese al gran tamaño de los luchadores, todo se mueve con soltura y a la velocidad endiablada de los Shin Budokai. Los combates On-line alargan la vida, más allá del cortísimo modo Historia.

El catálogo de luchadores es demasiado parco en comparación a los anteriores Dragon Ball para PSP. El modo Historia es demasiado fácil. Las intros, estáticas y carentes de toda chispa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Salvo los jetos digitalizados, recuerda a Shin Budokai: combates vertiginosos y luchadores de gran tamaño.	La música es repetitiva, aunque siempre alegra oír un KAMEHAMEHA por los altavoces de la PSP.	Los controles son sencillos, demasiado sencillos... Los combos salen prácticamente solitos.	Te fundirás el modo Historia de una sentada, y los extras (bocetos, etc.) no ofrecen muchos alicientes.	Como todos los juegos de lucha, jugar contra otro humano es el gran aliciente y más en combates On-line.	Una curiosidad para mitómanos de DB y chavales con ganas de «dar leches» sin sudar por ello.
8,2	7,9	8,0	7,0	8,0	7,9

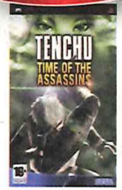






Género
Acción
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Acquire Inc.
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano/ inglés
Grabar Partida
128 KB
P.V.P. Recomendado
39,95 €
Http://www.tenchu4game.com/
16+

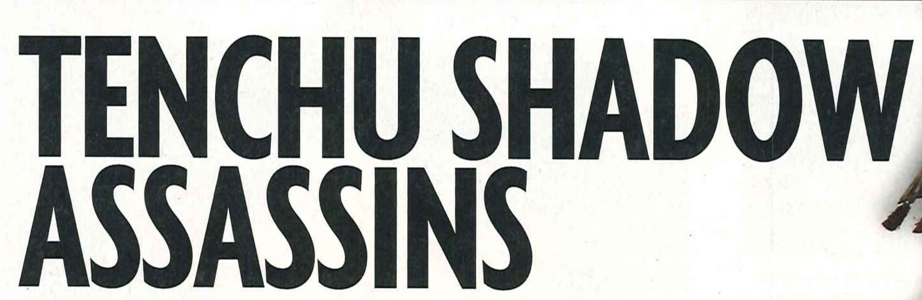




TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS. Fue la primera entrega de la saga para PSP.







TENCHU SHADOW ASSASSINS



LA MUERTE LLEGA CALLADA

Hace apenas un par de meses salía al mercado la que, en teoría, iba a ser la única versión de *Tenchu Shadow Assassins,* y la plataforma elegida era **Wii**. Ahora llega esta entrega para **PSP** pero, en contra de lo que cabía esperar, no es que tenga el mismo nombre y se trate de otro concepto de juego... es que es el mismo perfectamente adaptado a las características de la portátil de **PlayStation**. Si atendemos a la trayectoria de la saga, **PSP** debería haber sido la opción más lógica... y viendo el resultado, también. ***Tenchu Shadow Assassins*** repite, más o menos, el esquema ya tradicional en la saga, invitándonos a demostrar nuestra capacidad en el arte de la infiltración al más puro estilo *ninja*.

Gráficamente es muy superior a su antecesor en **PSP**, sobre todo mucho más claro y sin esa farragosa niebla; y también resulta mucho más manejable y preciso en los controles. Es cierto que la cámara juega alguna mala pasada, pero nada a lo que no acabemos por acostumbrarnos. Podemos elegir entre dos personajes y cada uno supondrá una manera distinta de vivir la acción: *Rikimaru*, un asesino silencioso pero algo tosco, y *Ayama*, una *ninja* que encarna todas las virtudes de estos sigilosos guerreros. De los dos grandes modos de juego, Historia y Misiones, nos quedamos con el primero por variedad, pero también se agradece la intensidad y emoción de la lucha contra el tiempo. El argumento del modo Historia no es que sea demasiado original, pero el posterior desarrollo de la acción sí resulta interesante y perfecto para el estilo de juego de una portátil. Más que misiones mastodónticas con escenarios inmensos, aquí lo que se impone son fases con diferentes objetivos y varios *checkpoints*. Al principio puede chocar el hecho de morir al ser descubiertos por segunda vez, pero es un sistema más adecuado para una aventura que ahora es casi absolutamente lineal.

LOS AMANTES DE LA SAGA QUEDARÁN ENCANTADOS CON ESTA NUEVA ENTREGA

SIGILO Y REFLEJOS

Como en anteriores entregas, nuestras principales bazas para vencer a un enemigo siempre superior en número van a ser el sigilo y la sorpresa. También podremos hacer uso de algunas armas y objetos: como *shurikens*, pequeñas bombas o incluso un gato; pero la gran mayoría de las situaciones se resolverán gracias al aprovechamiento de las sombras y otras ventajas del terreno.

El sistema elegido para los duelos a espada, básicamente usar el *pad* en la dirección que nos indiquen, inicialmente nos pareció elemental, pero en la práctica va a ser un auténtico reto para poner a prueba nuestros reflejos.

Por De Lúcar



¿SABÍAS QUE...

La saga nació en 1998 para la consola PSOne y se llamó «Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins». Ahora, entre unas y otras consolas, cuenta con nueve entregas y en ellas han participado ya varios equipos de programación.

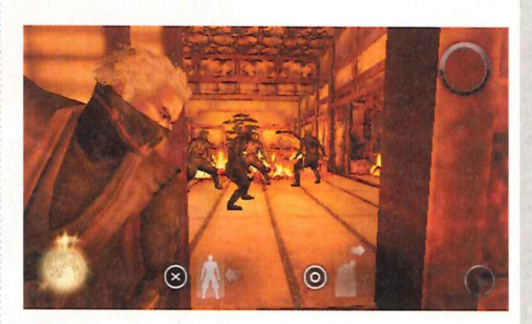


HISSATSU. Así se conoce el lance de sorprender al enemigo y acabar con él sin que éste tenga ninguna posibilidad de reaccionar. Una vez que iniciemos el ataque, podremos elegir la forma de eliminarlo simplemente usando el pad en una u otra dirección.



MODO MISIONES. En esta opción de juego cuenta el tiempo y la pericia a la hora de dominar las diferentes habilidades del ninja. Hay gran variedad de retos y resultan muy útiles para practicar técnicas.





CÁMARAS. Conocer la posición y disposición de nuestros enemigos resultará vital para el éxito de nuestra misión. El ninja puede llegar a usar un gato para conocer la situación sin ser advertido por el rival.

LAS ARMAS DEL NINJA

Lo ideal de toda infiltración será acabar con el enemigo sin llegar a la confrontación. El ninja cuenta con muchos recursos, pero a veces todo se resolverá con katana.





EVALUACIÓN



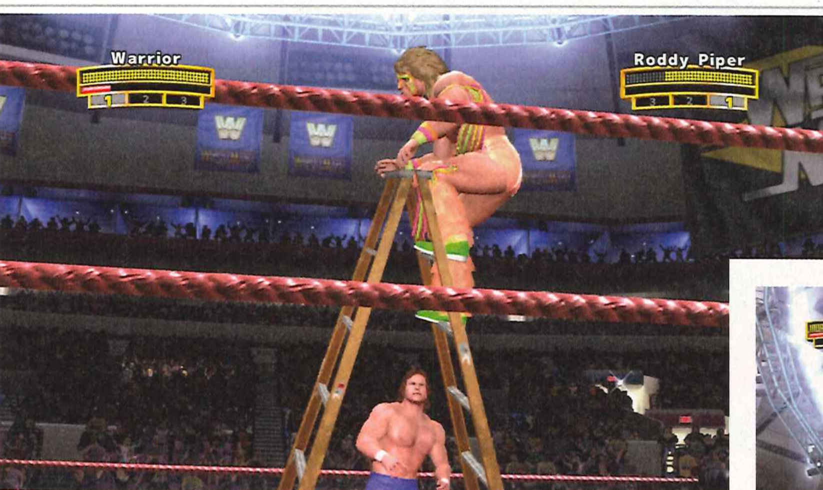
Han adaptado perfectamente el estilo de juego a los controles de PSP. Gran cantidad de misiones, perfectamente adaptadas al estilo de juego y ritmo que más nos interesa en una portátil.

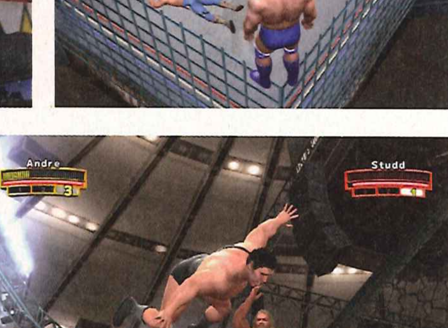


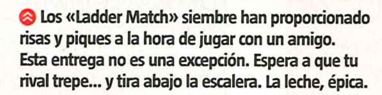
La cámara juega a menudo malas pasadas y te deja vendido con más frecuencia de lo deseable. Como en otras entregas, las caras de los enemigos guardianes son siempre las mismas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Tiene algunos problemas de cámaras, pero es bastante mejor que en la anterior entrega para portátil.	Como siempre, una banda sonora excelente, voces en inglés y unos efectos especiales muy bien elegidos.	No es que haya demasiadas novedades, pero los amantes de la saga van a disfrutar más que nunca.	Cuenta con dos modos de juego y con un montón de misiones distintas. Puede llegar a ser algo repetitivo.	Aunque no le habría sentado mal un modo cooperativo, no han incluido ninguna modalidad para varios jugadores.	Si os gustaron los primeros episodios de la saga, esta entrega para PSP os encantará.
8,7	9,0	8,8	8,5	-	8,9

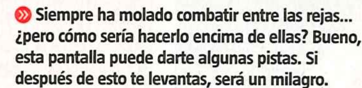






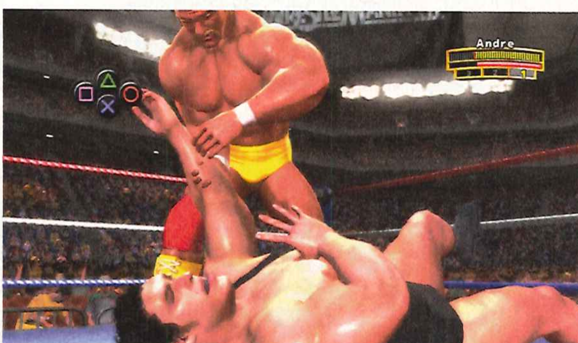


Los «Ladder Match» siembre han proporcionado risas y piques a la hora de jugar con un amigo. Esta entrega no es una excepción. Espera a que tu rival trepe... y tira abajo la escalera. La leche, épica.



Siempre ha molado combatir entre las rejas... ¿pero cómo sería hacerlo encima de ellas? Bueno, esta pantalla puede darte algunas pistas. Si después de esto te levantas, será un milagro.









Género
Lucha
Compañía
THQ
Desarrollador
Yuke's
Distribuidor
THQ
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano/ inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4 MB)
P.v.p. Recomendado
69,95 €
www.legendsofwrestlemania.com

16+

WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA

DOS DÉCADAS DEL MEJOR CATCH

Inteligente, la jugada de **THQ**. Con los chavales completamente hipnotizados por la saga *Smackdown Vs RAW* y sus aceitosos luchadores, su objetivo ahora es atrapar a los usuarios mas talluditos, aquellos que crecieron junto a Roddy Piper «el gaitero», Hulk Hogan y el Último Guerrero. Las inolvidables tardes de Tele 5 cobrarán vida en tu **PS3** (lamentablemente sin Héctor del Mar) gracias a esta nueva producción de **Yuke's**, con la que podremos controlar a más de 40 leyendas del *catch*, desde el setentero André el Gigante hasta The Rock. Jake «el serpiente» Roberts, Mr. Perfecto, Ravishing Rude, Jimmy «Estaca» Duggan o el inmortal Enterrador son otras de las estrellas que encontrarás en este *arcade*, que se aleja de la simulación de la franquicia *Smackdown Vs RAW* para abrazar los *QTE* y un control simplificado, casi de recreativa de principios de los 90.

EL ESPECTÁCULO, LO PRIMERO

Yuke's vuelve a superarse, con unos luchadores tan gigantescos como magníficamente animados. La simplificación de la mecánica (que en muchos casos se limita a apretar un par de botones) les ha permitido jugar aún más con los ángulos de cámara, convirtiendo la experiencia de juego en un verdadero *show* televisivo. Para comprobar el grado de fidelidad respecto al espectáculo real, sólo hay que visionar los numerosos vídeos de combates históricos incluidos en el juego: incluso se han respetado los *rings* originales.

YUKE'S HA SIMPLIFICADO LA MECÁNICA AL MÁXIMO, APOYÁNDOSE EN LOS QTE Y UNOS CUANTOS BOTONES

Lo dicho, una auténtica golosina para los fans terminales del *catch*. Si uno ve ***WWE Legends Of Wrestlemania*** como lo que es; un *arcade*, lo pasará en grande reviviendo combates clásicos o cambiando la historia con el luchador de su propia creación. Pero si lo que buscas es un simulador puro y duro de *catch*, harás bien en permanecer fiel a *Smackdown Vs RAW*. Compréndelo... a los torpes también nos gusta la lucha libre y necesitábamos nuestra ración. Y esta es de tamaño XXL.

LA ALTERNATIVA



SMACKDOWN VS RAW 2009. Mucho más técnico, protagonizado por las estrellas actuales de la WWE.

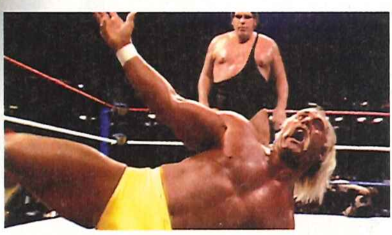




EL DESTRUCTOR DE LEYENDAS. Crea tu propio luchador, diseña su entrada al ring, su aspecto, sus llaves... y enfréntante a los macistes más legendarios en series de diez combates seguidos.



EL REINO DEL QTE. Quizás el aspecto más polémico de esta nueva producción de Yuke's. Sólo tendrás que pulsar el botón que aparece en pantalla para ejecutar especiales, o bloquear las presas del contrario.

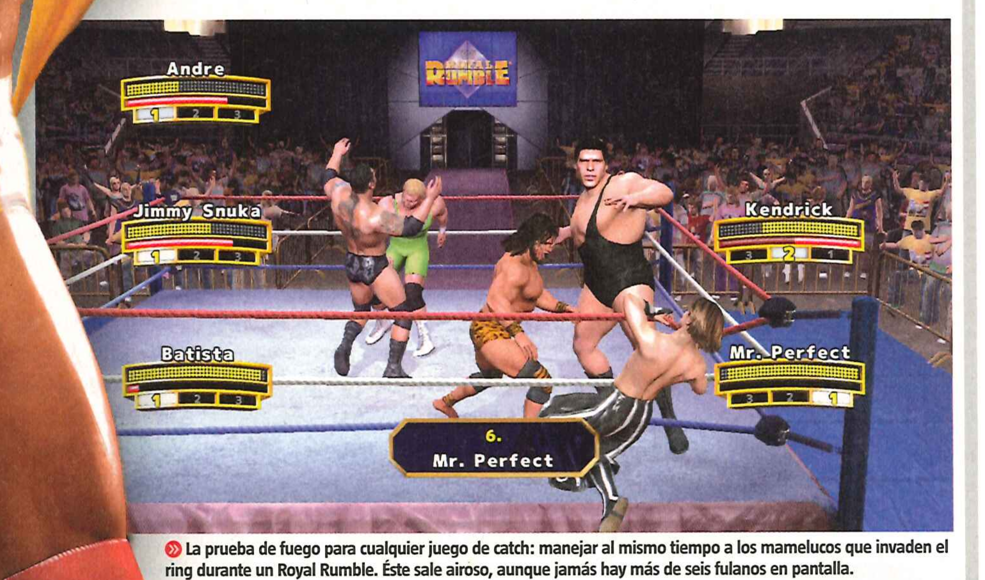


REVIVE LA HISTORIA DE WRESTLEMANIA. Delicatessen para mitómanos del catch. Además de revivir combates clásicos, los vídeos de la época te pondrán en antecedentes de lo que sucedió antes y después.

¿SABÍAS QUE...

Si tienes instalado en tu PS3 el Smackdown Vs RAW 2009, podrás incorporar sus luchadores a los de WWE Legends Of Wrestlemania... ¡André Vs Edge!

Este es el aspecto con el que se presenta John Tones todos los veranos en Denia. Teñirse de rubia y romperse la camiseta, todo es uno...



La prueba de fuego para cualquier juego de catch: manejar al mismo tiempo a los mamelucos que invaden el ring durante un Royal Rumble. Éste sale airoso, aunque jamás hay más de seis fulanos en pantalla.

EVALUACIÓN



Recrear por fin el histórico combate entre Hulk Hogan y el Último Guerrero. Los gráficos, con luchadores gigantescos y bien modelados.



Los QTE quitan la emoción a los combates: a la hora de la verdad, todo acaba reduciéndose a pulsar un botón en el momento preciso.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Aunque la animación facial necesita aún algunos ajustes, el modelado de los personajes es impresionante.	Comentarios en inglés y los temas musicales de cada luchador. Echamos de menos a Héctor del Mar.	Demasiado jugable, quizás, por el excesivo peso que tienen los QTE en el desarrollo de los combates.	Al margen del On-line, el juego ofrece diez modos de mataleyendas, combates históricos...	Cuatro tíos saltándose los dientes On-line: la risa asegurada. ¡Queremos YA 16 tíos On-line!	El juego se instala, aunque de forma mínima, en el disco duro, pero no aprovecha el sensor Sixaxis.	La aparición de los QTE quita algo de encanto a un juego de catch magnífico.
8,7	8,0	7,9	8,4	8,8	7,0	8,5



TEST



Los combates son la culminación de nuestra alquimia, que junto al uso de Refuerzos dan lugar a ataques espectaculares.

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation Revista Oficial - España

PS2

MANA KHEMIA
ALCHEMISTS OF AL-REVIS

FÍSICA O QUÍMICA PARA MAGOS



Género
RPG
Compañía
NIS Europe
Desarrollador
Gust
Distribuidor
Digital Bros
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
Selector 50/60HZ
No
Pantalla Panorámica
No
Sonido Surround
No
Memory Card
218KB
P.V.P. Recomendado
39,99 €
www.nisamerica.com/games/M_K/



LA ALTERNATIVA



ATELIER IRIS 3. También de Gust, un RPG con muchas posibilidades y alquimia estratégica.

El rol es quizás el único género donde las compañías pueden ser fieles a las raíces clásicas, al menos en Japón, donde respetan y veneran los RPG en dos dimensiones, lejanos en espectacularidad a sus contrapartidas tridimensionales pero dotados de gran carisma y posibilidades. Estos títulos perviven gracias a compañías como **Gust**, los responsables de la imprescindible saga *Atelier Iris*, que con ***Mana Khemia*** llevan a lo más alto su mecánica habitual de juego: uso de la alquimia y transformación de objetos.

ESCUELA DE ALQUIMISTAS

Y alquimia es lo que debe aprender el protagonista, Vayne Aurelius. A este aspirante a guerrero se le unen personajes estrambóticos en la Academa *Al-Revis*: un presunto superhéroe, una chica-gato con las hormonas revolucionadas o un alienígena con un pompón en la cabeza. Son un grupo desenfadado y divertido, pero a medida que avanza el juego, estos protagonistas se hacen más complejos y, sobre todo, carismáticos. Para ser alquimistas necesitamos dos elementos: ingredientes y recetas. Los ingredientes se consiguen explorando o tras un combate, mientras que las recetas se consiguen en tiendas o realizando encargos. Después mezclamos los elementos y conseguimos nuevas armas y equipamiento. La alquimia nos «pica» para conseguir objetos cada vez más complejos, pero además es el medio para desarrollar a nuestros personajes: ganamos puntos, sintetizamos objetos y obtenemos a cambio nuevas habilidades.

Tal vez es el combate el punto débil del juego. Tras ganar cada batalla obtenemos puntos de acción, pero siempre tendremos más que suficientes, por lo que a veces evitaremos el enfrentamiento, en especial durante la noche, ya que entonces los enemigos son más poderosos. Pero no pelear es un error, sobre todo por la intensidad de los combates. Bajo el clásico sistema de turnos sobre una cuadrícula, el punto fuerte de las batallas es el uso de los refuerzos: podemos convocar a personajes secundarios para que mejoren las habilidades de los protagonistas, les sustituyan si caen o les ayuden a realizar espectaculares *combos* con mini secuencias muy divertidas.

FÓRMULA MAGISTRAL

Como buen juego de rol clásico, ***Mana Khemia*** pide paciencia y ganas, pero en pocas horas su argumento te habrá atrapado, al igual que las ganas de probar nuevas combinaciones y recetas. Por otro lado, el apartado gráfico es un «fifty-fifty»: animaciones poco elaboradas y poca resolución en protagonistas y escenarios. Sí bien, los enemigos son muy originales y los combates están repletos de sorpresas visuales. En resumen, se puede decir que ***Mana Khemia*** es terreno conocido para los fans de la saga *Atelier* y del rol estratégico de **Gust** o **Nippon Ichi**, pero tanto ellos como los jugadores que quieran iniciarse tienen en este título un juego divertido, accesible y que a la larga resulta bastante adictivo.

LA FÓRMULA ALQUÍMICA DE MANA KHEMIA MEZCLA COMBATES TREPIDANTES, HUMOR Y VARIEDAD





¿SABÍAS QUE...

Gust, sus creadores, colaboran con los fans de sus juegos en web (www.salburg.com). En ella programadores y jugadores comparten noticias, ideas...

El humor es una constante a lo largo de toda la aventura; desde encargos absurdos hasta personajes dignos del anime más disparatado. Podemos incluso ir a la taberna y esparcir rumores sobre nuestras proezas.





Fuera de nuestras fronteras se lo curran incluso más: a todo los regalos que citamos se añade esta preciosa figura de la explosiva Jessica.

UNA EDICIÓN DE LUJO

Si ya la publicación de Mana Khemia en nuestro país es motivo de celebración, más aún la espectacular edición que le acompaña: pack de lujo, un póster con los protagonistas y la banda sonora completa del juego. ¡Casi nada!

EVALUACIÓN



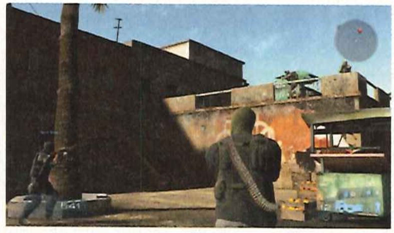
Su derroche de imaginación: mezcla con habilidad el humor, la espectacularidad y la variedad a lo largo de todo su desarrollo.



Aunque cualquiera puede disfrutar el juego, los seguidores de sagas como Atelier Iris se sentirán más familiarizados con su esquema.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
El nivel habitual en las producciones de Gust, pero con unos combates coloridos y muy llamativos.	La música está muy cuidada, con un uso habitual del acordeón. Lástima de voces en inglés...	Tardarás poco en «engancharte» a la alquimia y disfrutarás de sus innumerables posibilidades y retos.	60 horas, una duración estupenda durante la cual vas a vivir situaciones muy variadas y divertidas.	Gust ha creado con mimo un estupendo RPG con sabor clásico, que derrocha humor y diversión.
8,0	8,7	8,2	8,3	8,4







Buscar cobertura detrás de cualquier parapeto posible será una de las labores necesarias si quieres seguir con vida durante algo más de unos segundos en el juego.

TEST

PS3

Género
Shooter
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Slant Six
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x32
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2737MB)
P.V.P. Recomendado
59,99 € (Blu-ray)
29,99 € (Descarga)
Http://socom.com/

16+

SOCOM CONFRONTATION

LA SAGA LLEGA TARDE A LA CITA

No sabemos muy bien si ha sido porque los programadores originales de la saga, **Zipper Interactive**, se embarcaron en otro proyecto (el *shooter* multijugador masivo *MAG*, del que tienes más información en las páginas de este mismo número), pero lo cierto es que la serie *SOCOM*, que fuera abanderada del juego On-line en la generación anterior de consolas de **Sony**, ha tardado bastante en dar el salto a **PS3**

Es más curioso el hecho si tenemos en cuenta que la nueva consola está mucho más capacitada para estos menesteres que su predecesora. Y lo cierto es que, tras tanta espera, el resultado no es el que todos esperábamos.

ON-LINE NO PARA TODOS

La base de esta nueva entrega es prácticamente la misma que en las anteriores encarnaciones. Un *shooter* en tercera persona en el que dos equipos de hasta 16 jugadores cada uno se enfrentan en una variedad de mapas de diversa ambientación (hasta la fecha hay siete distintos) y en varios modos de juego (cada uno de ellos con sus propias condiciones de victoria; no siempre acabar con el máximo número de enemigos será la clave del triunfo)

Pero a diferencia de los anteriores *SOCOM*, en éste las posibilidades *Off-line* se han eliminado completamente. Es decir, que si no estás conectado a la red no podrás jugar. No existe modo Historia, ni la opción de sustituir a los jugadores humanos por otros controlados por la consola, ni nada parecido. Éste es sin duda uno de los puntos negros del juego, ya que lo limita bastante.

NO EXISTE NINGUNA POSIBILIDAD DE JUEGO FUERA DE LA RED DE PLAYSTATION 3

Como elementos positivos podemos encontrar un gran abanico de posibilidades en lo que respecta a la personalización del soldado que vas a encarnar. Podrás elegir entre varias fuerzas internacionales (entre ellas un representante de la Unidad de Operaciones Especiales del Ejército Español), y equiparlo con todo tipo de armas y elementos de protección, así como definir su aspecto físico.

Sin embargo, una vez metidos en faena, comprobarás cómo los comienzos son muy duros, pues el juego está diseñado casi exclusivamente para los aficionados a la saga, y el hecho de morir nada más aparecer en pantalla (con el agravante de que en la mayoría de los enfrentamientos no hay posibilidad de reaparecer) no es nada divertido. Además, el sistema de control tampoco acaba de resultar sencillo ni intuitivo.

LA ALTERNATIVA



WARHAWK. Una alternativa On-line mucho más divertida y completa, aunque no sea tan seria como este SOCOM.

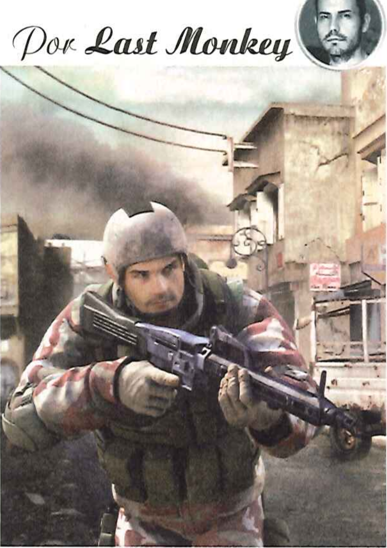
Por Last Monkey



Los escenarios se basan en zonas de guerra reales aparecidas mil y una veces en los informativos.

¿SABÍAS QUE...

SOCOM es el acrónimo de «Special Operations Command», una de las unidades de Fuerzas Especiales del Ejército de los Estados Unidos de América.



SOLDADITO ESPAÑOL. Por primera vez en la saga se incluye un representante del Ejército Español, más concretamente de la Unidad de Operaciones Especiales.

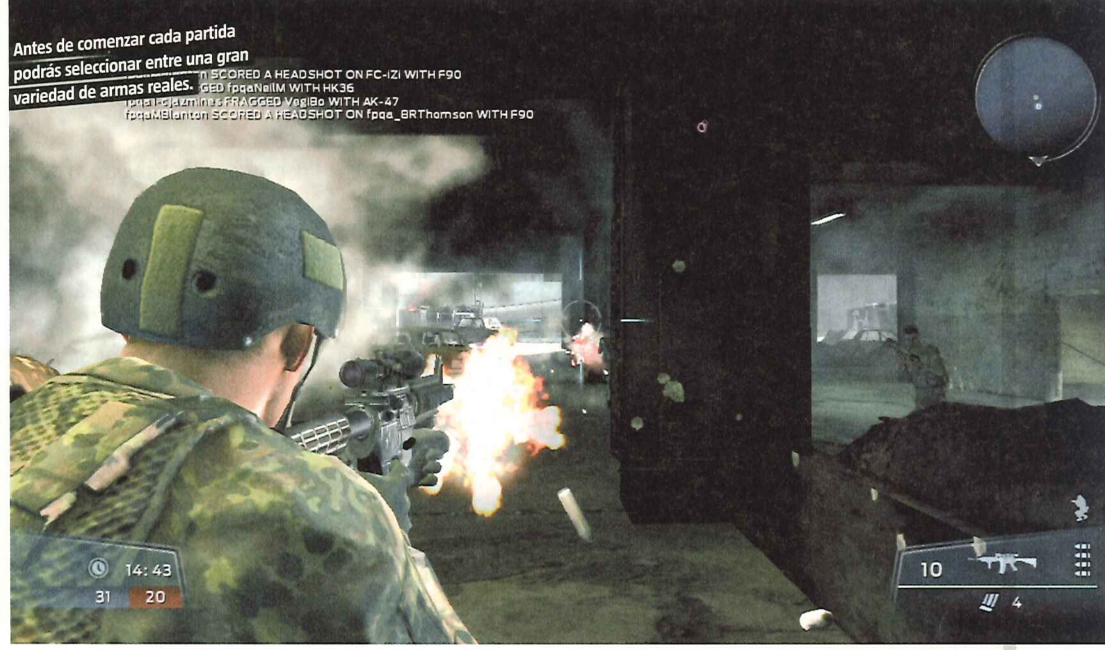


PARA COMUNICARSE. El juego que se pone a la venta en las tiendas incluye el headset inalámbrico para el chat de voz.



El rifle de francotirador sigue siendo una de las armas más imprescindibles del arsenal de SOCOM. Un solo disparo en una zona vital servirá para abatir a cualquiera.





Antes de comenzar cada partida podrás seleccionar entre una gran variedad de armas reales.

EVALUACIÓN



Los enfrentamientos entre 32 jugadores, una vez que dominas su complejo sistema de control, pueden ser divertidos.



El hecho de que sólo pueda ser disfrutado a través de la red lastra mucho la posibilidades que ofrece el juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Se ha avanzado bastante con respecto a lo visto en PS2, pero aún así el resultado no es muy vistoso.	El sonido que producen las armas es muy realista, pero poco más se puede resaltar aquí.	El control es bastante complicado, y la curva de aprendizaje es demasiado inclinada para los novatos.	Todo depende de lo que te enganche, pero en cualquier caso no cuenta con demasiados entornos.	Los 32 jugadores son suficientes, pero se podrían haber incluido más modos de juego, y más originales.	El uso que hace de la red es de lo poco destacable con respecto al aprovechamiento de la consola de Sony.	Se queda detrás de la modalidad On-line de otros juegos como Call Of Duty y similares.
8,0	8,1	7,8	7,9	8,3	7,6	7,9

TEST



En Stormrise hay tropas de todo tipo, desde unidades de infantería o voladoras hasta bichos tan feos como éste.

PS3

Género
Estrategia
Compañía
SEGA
Desarrollador
Creative Assembly
Distribuidor
SEGA
Jugadores
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.v.p. **Recomendado**
64,95 €
http://www.sega.es/stormrise/

16+

STORMRISE

MÁS IDEAS PARA EL GÉNERO

De nuevo aparece un juego de estrategia para videoconsola y de nuevo surge la misión de solventar el problema de siempre: el dichoso control. **Creative Assembly**, dejando esta vez de lado el estilo *Total War*, hace su propio apuesta personal con este ***Stormrise***, que si bien no llega a ser la salvación del género, sí aporta algunas ideas interesantes que convendrían ser tenidas en cuenta a la hora de diseñar juegos futuros.

Stormrise nos sitúa en un futuro asolado y derruido a causa de un invento para controlar las variaciones climáticas que no resultó salir demasiado bien. En este contexto surgen dos facciones: los *Echelon*, humanos supervientes de la debacle, y los *Sai*, unos seres en evolución que han llegado a desarrollar increíbles habilidades telequinéticas.

Nosotros, como es natural, seremos testigos y controladores de estos conflictos bélicos, en los cuales tendremos a nuestra disposición unidades de infantería, francotiradores, tropas de exploración y, para romper la tónica general, unos hermosos *dreadnougths* en los que van embutidos nuestros protagonistas y que poseen buenas habilidades de disparo y de combate cuerpo a cuerpo.

MUCHO POR PULIR

El sistema de control de ***Stormrise*** busca la simplicidad a la hora de seleccionar y mover tropas, puesto que con el llamado Sistema de Selección Radial podremos acceder a ellas de una forma rápida e intuitiva. Hacer grupos es también sencillo y cómodo, aunque las posibilidades para combinar tropas y elegir el número de cada una oscilen entre la escasez y la inexistencia. Esto último no es excesivamente relevante, pero lo que sí lo es, y para mal, es todo lo que concierne al visionado de la situación. El incordio surge porque ***Stormrise*** no utiliza escenarios planos y amplias vistas cenitales de las de toda la vida. En lugar de eso, todo transcurre en un entorno tridimensional con distintos planos y alturas. El problema: que en ciertas ocasiones resulta difícil saber lo que está pasando al otro lado de los muros y la desesperación se apodera de nosotros al escuchar constantemente «unidad perdida» sin saber a ciencia cierta ni de qué unidad te hablan, ni quién ha causado su derrota. Naturalmente, con práctica lograrás más agilidad para solucionar los problemas que se te planteen, pero eso sí, al hablar de práctica nos referimos a grandísimas dosis de ésta, pues los acontecimientos transcurren a mucha más velocidad de la que te ofrece el sistema de selección radial, que aunque está bien ideado no es para nada perfecto, y menos cuando comenzamos a tener muchos más batallones a nuestra disposición.

POSEE UN BUEN CONTROL Y BUENAS IDEAS, PERO QUEDA AÚN POR MEJORAR

Los modos de juego son los habituales: Campaña, Escaramuza y On-line para librar batallas contra estrategas extranjeros. Al final lo que nos ha quedado es, a pesar de sus problemas, un correcto juego de estrategia, que al fin y al cabo no abundan en **PS3**. Algo es algo.

LA ALTERNATIVA



C&C: RED ALERT 3. Esta veterana saga de la estrategia también ha dado el salto recientemente a nuestra PS3.

Por Edgar & Cía


EXPLORACIÓN. Las unidades voladoras se pueden utilizar para explorar el terreno y ver lo que está haciendo el ejército enemigo.


LAS UNIDADES DE INFANTERÍA. Son baratas de reclutar y bastante veloces, aunque les falta algo de pegada contra enemigos duros.


CAOS TOTAL. La ambientación de Stormrise es notable y en algunas tomas luce gráficamente bien, aunque en otras la cosa decaiga.


La Sai Eona parece tener algún tipo de relación con el protagonista de la historia. Incluso en el futuro más salvaje hay rollos interraciales.

¿SABÍAS QUE...

Cuando se le pregunta a Vispi Bhopti, uno de los máximos responsable de Stormrise, por su unidad favorita dentro del juego, éste responde que el Matriarch, una especie de araña gigante perteneciente a las tropas Sai.

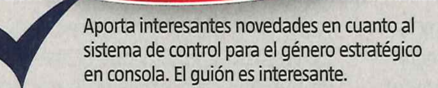




MANEJO NOVEDOSO

Para seleccionar a una unidad tenemos que mover el joystick derecho, activando así el sistema de selección radial. Apunta con el radio amarillo a la tropa que quieras y suéltalo. Ya puedes elegir el punto al que moverla.

EVALUACIÓN


Aporta interesantes novedades en cuanto al sistema de control para el género estratégico en consola. El guión es interesante.


Resulta difícil controlar toda la acción del campo de batalla. Los aburridos tutoriales del juego no ayudan mucho a dominarlo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Mapas completamente tridimensionales con algunas texturas muy pobres y ciertos fallos técnicos.	Doblaje al castellano, que siempre es de agradecer. Poco más destacable hay en este apartado.	El sistema de selección radial para el manejo de tropas es útil con pocos efectivos y mejorable con muchos.	La campaña dura unas 9 horas. No es demasiado, pero el modo On-line compensa algo este defecto.	Resulta más cómodo y casi más divertido jugar On-line debido a la mejor visión y a los rivales humanos.	Gráficamente puede dar mucho más de sí, y la tasa de frames cae con demasiada frecuencia.	Un juego de estrategia digno, aunque con mucho por mejorar, y que va a más según aumenta nuestra práctica.
7,5	8,1	7,9	8,1	8,3	6,5	7,8

VERSIÓN BETA
Analizamos todos los juegos que molan

PS3 PS2 PSP

PS3 PRIMERA IMPRESIÓN





JOHN TONES
Brillante en su apartado gráfico y en su contundente sistema de juego. Lo hemos visto mejorar a ojos vista, y de momento estamos encantados.

Biomecánico ★★★★☆

Compañía **Capcom**
Programador **GRIN**
Género **Acción/ Plataformas**

A LA VENTA **22** DE MAYO

Bionic Commando

Reengánchate a un arcade clásico de la mano de los suecos GRIN

Dentro de las clasificaciones clásicas de los juegos (no solo los videojuegos) que inventó Roger Caillois, hay una que encaja perfectamente con ***Bionic Commando***. Se trata de los juegos del tipo *ILINX*, y que son aquellos que buscan el vértigo y la emoción extrema del jugador, aquellos que quieren cortocircuitar los sentidos con una sobrecarga de emociones fuertes que aturden e intoxican. Un ejemplo: las carreras a velocidad infernal de la saga *Wipeout*. Otro ejemplo: los matamarcianos clásicos y sus infiernos balísticos. Y otro más: este ***Bionic Commando***, que a pesar de ser la versión renovada de un juego clásico, aprovecha la tecnología de la última generación de consolas para proponer un viaje vertiginoso, delirante e intuitivo, gracias a las posibilidades de balanceo del soldado biónico Nathan Spencer, o más bien gracias al auténtico protagonista de ***Bionic Commando***: el brazo cibernético retráctil, que permite a Nathan alcanzar zonas inaccesibles o propulsarse a velocidad disparatada.

El brazo armado de la ley

Desde que se comenzó a hablar de este nuevo ***Bionic Commando***, comenzaron a llover informaciones contradictorias tanto sobre su estructura (se hablaba al principio de una ciudad abierta que explorar y destrozar al estilo *Hulk: Ultimate Destruction*) como sobre su mecánica (hace unos meses probamos una *beta* primitiva del juego escalofriantemente complicada), pero ya con una versión de *preview* de los primeros niveles, las cosas comienzan a estar más claras. El desarrollo de ***Bionic Commando*** será lineal: la ciudad es un entorno abierto, pero con barreras invisibles en forma de radiación nuclear, y las misiones se limitan, al menos en los primeros niveles, a ir de un punto a otro sobreviviendo a un grupo de soldados biónicos renegados que han lanzado una bomba sobre la gigantesca *Ascension City*, ahora en ruinas.

Pero la gran mejora está en el uso del brazo: accesible e intuitivo con algo de práctica. En poco tiempo te verás haciendo continuos saltos de fe: picados hacia el vacío, esos subidones de adrenalina que comentábamos y que acaban en el último momento, con suerte, con Nathan enganchándose por los pelos a alguna cornisa con su brazo biónico, etc. El mes que viene, con el juego completo, veremos si tanta emoción llega a algún lado.

La voz de Nathan es de nada menos que Mike Patton (Faith No More)





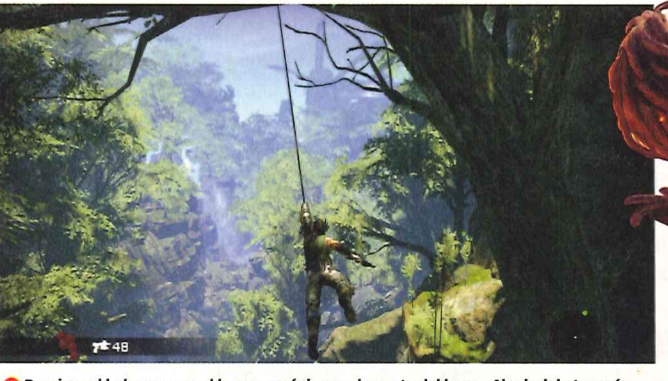


El entorno del juego es primordialmente urbano, pero en homenaje al extraño y tropical ambiente del juego original, tendremos niveles selváticos.

Aunque no hemos tenido la ocasión de observar ninguno en movimiento, el gran poder del brazo biónico parece garantizar un buen catálogo de jefes finales.



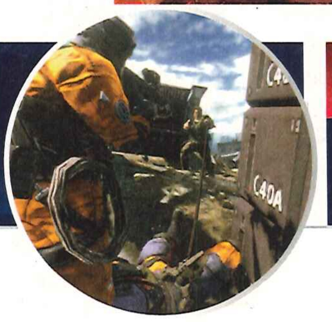




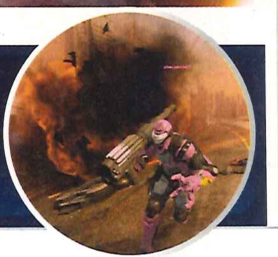
Dominar el balanceo con el brazo mecánico es el secreto del juego. Al principio te verás cayendo al vacío por no saber soltar el gancho en el momento adecuado, pero pronto volarás por los aires gracias a la inercia, acompañado por los gritos de júbilo de Nathan.



1 Había dudas sobre el multijugador, pero se ha desvelado el dato: diez jugadores On-line, y se empleará el brazo en los modos de enfrentamiento.



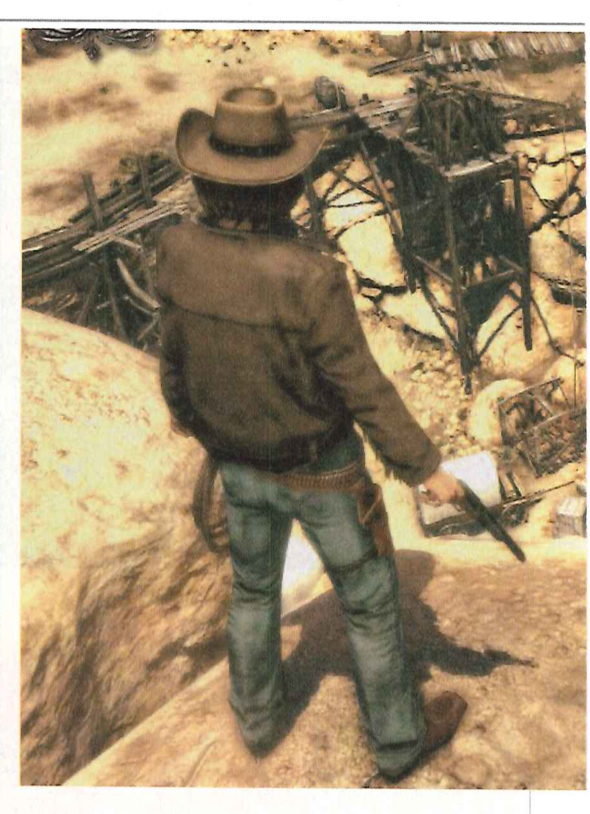
2 Grin ha trabajado a fondo la pirotecnia del juego: llamaradas, chisporroteos, humaredas... la abundancia de asfalto en ruinas lo propicia, desde luego.






En esta nueva entrega también podrán usarse cañones, gatlings, montar a caballo, o disparar desde una diligencia.





El juego sigue a los McCall desde su deserción y conversión en forajidos, hasta tierras mexicanas.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY

Modesto, consciente de sus límites, bello como el desierto de un Spaghetti Western y muy jugable. ¿Mantendrá el tipo?

Fronterizo ★★★★☆

Compañía **Ubisoft**
Programador **Techland**
Género **Shooter**

A LA VENTA 9 DE JUNIO

Call Of Juarez
Bound In Blood

La precuela de un shooter que, sin aspavientos, ofrecía más que muchos lanzamientos de primera línea

Es fácil que, ante la marabunta de lanzamientos y el ímpetu de las acciones de *marketing*, algunos títulos pasen injustamente desapercibidos. No hablamos de títulos revolucionarios, que a esos, mal consuelo (económico) para sus creadores, los pone el tiempo en su sitio, sino de pequeñas piezas de entretenimiento que empiezan ya olvidadas pero encierran buenas dosis de diversión honesta y directa. *Call Of Juarez* fue uno de ellos: poco ruido, bajo presupuesto, aspecto modesto pero con un uso más que digno de los clichés del *western* y los lugares comunes de la acción en primera persona, consiguiendo una buena mezcla entre balística implacable, sigilo subjetivo y adictiva narrativa de usar y tirar. Llega ahora la segunda parte, con unos cuantos deberes que parece que sí se han hecho: pulir errores, y mantener el espíritu, fresco, sencillo y disfrutable que tanto nos sorprendió con la primera.

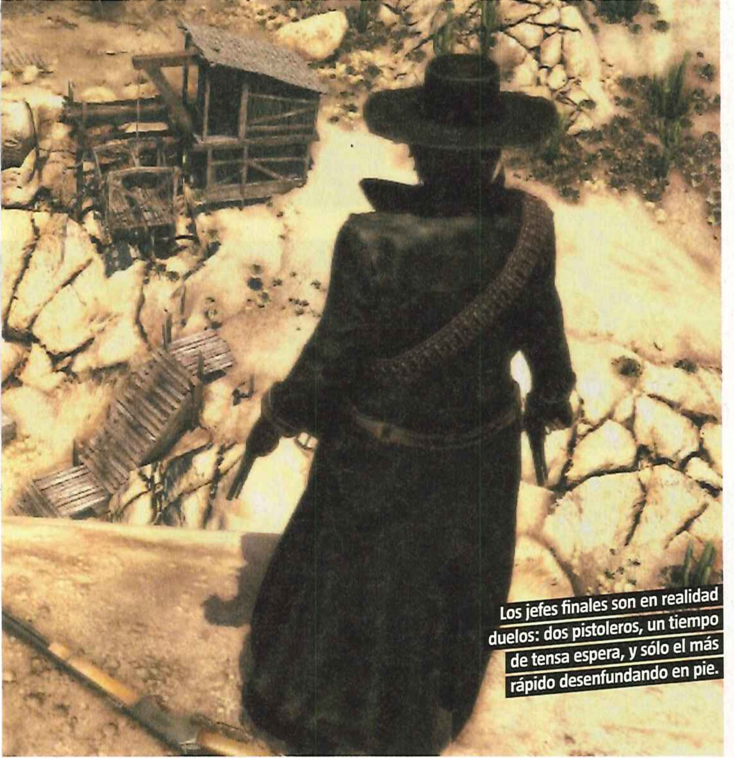
Hermanos de sangre

Bound In Blood es en realidad una precuela del primer *Call Of Juarez*, ambientada veinte años antes que éste, y con los hermanos *McCall* como personajes principales: una versión joven del ya conocido Reverendo Ray (que aún no calza alzacuellos) y su hermano Thomas. Como en la primera entrega, **Techland** ha optado sabiamente por mantener la dualidad jugable: cada personaje presenta sus propias características, siendo uno más apto para el combate cerrado (Ray, con sus dos pistolas) y otro para la acrobacia y el disparo a distancia (Thomas, que usa un lazo similar al del joven Billy de *Call Of Juarez* y puede trepar). En la mayoría de misiones podrá elegirse con cuál jugar, y aunque la mayor parte del tiempo los hermanos lucharán codo con codo, en ocasiones habrá caminos diferentes para cada uno.

Lo más atractivo que hemos visto hasta ahora, salvando la dinámica general de tiros y su exquisita ambientación en un salvaje oeste recién salido de la Guerra de Secesión, es el modo Concentración, que vuelve aquí con un contador que habilita el modo especial según la habilidad constante del jugador. Y los duelos, claro, más variados ahora en forma y manejo.

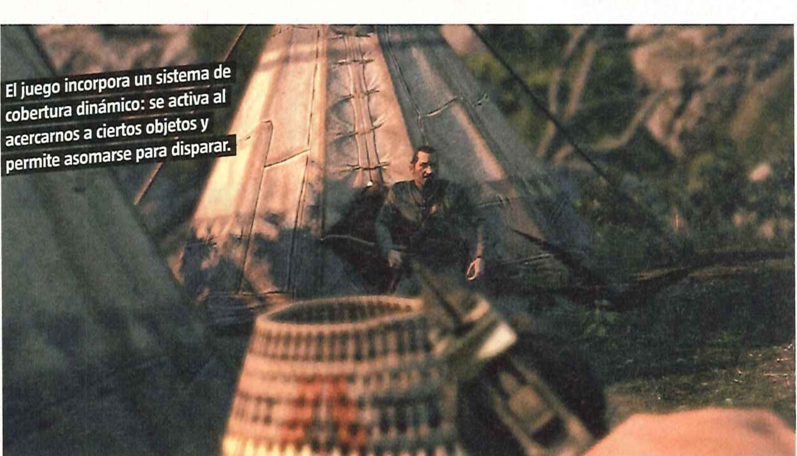
La precuela promete estar a la altura del espíritu sencillo de Call Of Juarez





Los jefes finales son en realidad duelos: dos pistoleros, un tiempo de tensa espera, y sólo el más rápido desenfundando en pie.





El juego incorpora un sistema de cobertura dinámico: se activa al acercarnos a ciertos objetos y permite asomarse para disparar.



DISPARO CONCENTRADO

Un contador anota puntos por buena puntería, constancia, y habilidad en el uso del modo Concentración, diferente en cada hermano: Ray puede colocar doce balas letales y Thomas disparar más rápido forzando el percutor al estilo «gunslinger».





A dos manos

Entre los modos de duelo hay uno que obliga a usar cada pistola con un stick. Difícil y adictivo.



Hay dos personajes pero no modo Cooperativo. La razón: los McCall no acabarán precisamente bien. ¿Dinero? ¿Mujeres? ¿Ambas cosas?



Claves

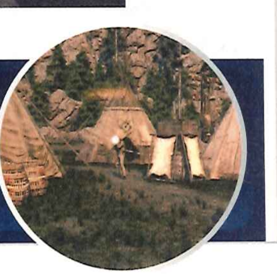


1 Dos personajes seleccionables con diferentes matices pero algo en común: pistolas, rifles y dinamita en el arsenal para pasear clichés jugables del shooter por un espectacular y áspero Salvaje Oeste.





2 Los duelos centran la acción en momentos estelares. Ahora hay varios modos: el clásico cara a cara para jefes finales, otros intermedios con los McCall disparando a cuatro manos, y otros con doble stick.







Las diferentes canchas de juego están extraídas directamente de homónimas de la realidad.









PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Sigue contando con la jugabilidad clásica de la saga, aunque quizás no tenga todas las novedades que se le deben exigir a una secuela.

Aspirante ★★★★

Compañí a **SEGA**
Programador **SEGA**
Género **Deportivo**

Virtua Tennis 2009

Comienza la temporada tenística de la mano de Sega

Hace ya un par de años que la serie de simuladores deportivos *Virtua Tennis* debutara en **PlayStation 3** con una tercera entrega que sirvió para demostrar lo bien que habían adaptado los programadores la jugabilidad y la estética de la serie a las nuevas consolas. Ahora llega esta nueva entrega, esta vez sin el número de capítulo acostumbrado, que ha sido sustituido por el año en curso (algo que nos hace pensar que tendrá muchas más entregas).

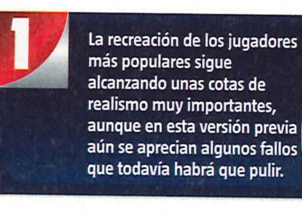
Figuras destacadas

Lo primero que llama la atención nada más contemplar la carátula del juego, y algo que se han dedicado a resaltar los responsables del mismo, es el gran plantel de figuras en activo de este deporte que prestan su presencia al juego. Entre ellos encontrarás a nuestro *Rafa Nadal*, su gran rival *Roger Federer*, *Maria Sharapova* o *Venus Williams*. Pero en lo que respecta a licencias reales la cosa no acaba aquí, ya que el juego también cuenta con la de la Copa Davis, por lo que uno de los retos a los que se enfrentarán los jugadores será el de llevar a su país hasta la gloria en esta famosa competición.

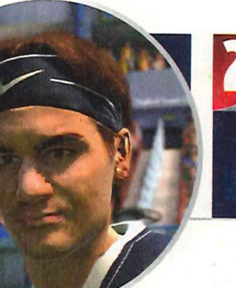
En cuanto a las novedades en su jugabilidad, se han añadido opciones dentro del catálogo de movimientos de los jugadores. Uno de los elementos más curiosos en este sentido es la posibilidad de que los jugadores tropiecen en su camino hacia la pelota, algo que añade tensión a los encuentros. El popular *World Tour Mode*, por otro lado, que en anteriores entregas ha ofrecido horas y horas de diversión, ha sido ampliado con todo tipo de opciones On-line, tablas de clasificación globales y un proceso de creación del jugador mucho más completo que ahora incluye una tienda de ropa y complementos con más de 800 objetos con los que ser equipado. Además hay muchos más mini-juegos para romper la tónica de los partidos sencillos o por parejas.

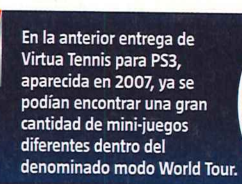


Claves

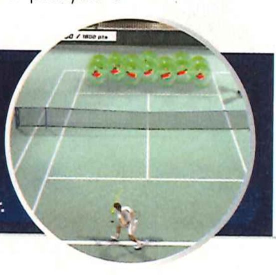


1 La recreación de los jugadores más populares sigue alcanzando unas cotas de realismo muy importantes, aunque en esta versión previa aún se aprecian algunos fallos que todavía habrá que pulir.





2 En la anterior entrega de Virtua Tennis para PS3, aparecida en 2007, ya se podían encontrar una gran cantidad de mini-juegos diferentes dentro del denominado modo World Tour.



Buzón



Fotomatón



Antonio Jiménez nos muestra lo preparadísimo que está para la guerra: tiene todos los Killzone con su respectiva consola.



Luis Acevedo nos muestra el original expositor que se ha fabricado para todas sus PlayStation. ¿Su secreto? ¡Kinder Sorpresa!





Entre todos los récords recibidos este mes de Resident Evil 5, nos quedamos con éste; el trofeo platino de Luis Paredes.

Crítica constructiva a Resident Evil 5

RAMÓN MARTINEZ. VÍA E-MAIL.

El cambio que ha supuesto la saga *Resident Evil* me tiene un poco preocupado. Yo soy fiel a esta saga, llevo jugando desde el primer *Resident Evil* (para mí uno de los mejores que se han hecho) y este último me preocupa ya que ha cambiado toda la jugabilidad de la saga. Es cierto que *Resident Evil 4* ya poseía esta jugabilidad, pero se suponía que el salto a la *next-gen* iba a traer sorpresas agradables, no grandes chascos como los que me he llevado.

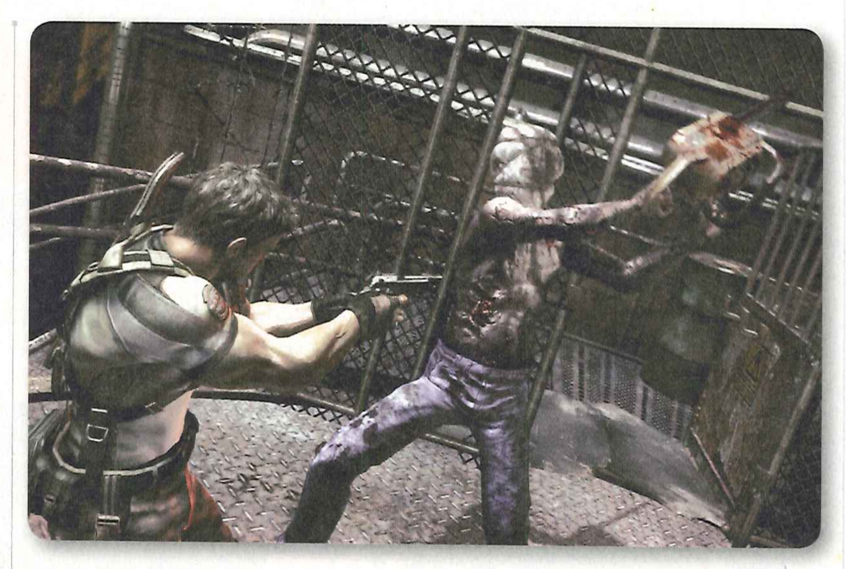
Lo primero a criticar es lo de apuntar y no poder moverte del sitio. ¿Acaso cuando saca la pistola una persona le sale pegamento en las suelas y no se puede mover? Sé que **Capcom** dice que no lo va a cambiar porque así aumenta la agonía a la hora de jugar, pero yo pienso que hubiera sido un punto a favor haberlo puesto.

En segundo lugar tampoco me ha gustado que te salga el mapa con solo pulsar un boton, mientras en los demás *Resident Evil* me he matado a buscar documentos para encontrar un maldito mapa por el que guiarme... eso sí que era aumentar la angustia. Ahora sabes perfectamente, poniendo el mapa, dónde están los jefes finales y cómo es el lugar donde estás. ¿Estos de **Capcom** no se dan cuenta de que el miedo reside en lo desconocido?

El tercer chasco que me he llevado ha sido con algunas de las texturas del juego (la sangre en algún vídeo, las babas de algunos de los monstruos) se muestran un tanto «acartonadas».

La cuarta y última cosa a comentar es que creo que han fallado a la hora de desarrollar el cooperativo; eso de que tú empieces con una pistolita y el otro, que se ha pasado el juego, comience con 4 lanzacohetes y todas las armas mejoradas... no me acaba de convencer. Hubiera estado mejor restringir las armas en cada nivel o por lo menos no dejar usarlas hasta que el otro usuario tenga acabado el juego también.

Bueno, después de haber puesto un poco negro al juego también quiero decir a su favor que es un título muy bueno, pero para mí se ha creado un juego diferente que no es de la saga *Resident Evil* aunque siga con el mismo argumento.



Killzone 2: opinión tardía pero segura

ANDER GOENAGA. VÍA E-MAIL.

Aunque llego un mes tarde, no he podido dar mi opinión sobre el tema del mes anterior, en el que se valoraba *Killzone 2*, un juego que me encanta.

Cualquiera que tenga una mínima idea sobre videojuegos sabrá que *Killzone 2* para nada es un juego sobrevalorado, independientemente del gusto de cada uno. Lo primero, los gráficos, son espectaculares, de lo mejorcito visto hasta ahora en **PS3**, los cuales suponen uno de los puntos fuertes del juego. Otro, en mi opinión, es la diversidad de armas, que abarca desde simples pero efectivos revólveres a armas de rayos. En lo que a la IA respecta, es sin lugar a dudas una de las mejores entre todos los *shooters*, pudiendo ajustarse en cuatro grados distintos. El apartado On-line también es digno de mencionar, ya que me ha sorprendido gratamente. Finalmente, el sistema de rangos y medallas es muy bueno y ofrece la posibilidad de elegir entre diferentes tipos de soldado cada uno con sus propias habilidades especiales.

Habiendo dicho todo esto, cada uno tendrá su particular opinión sobre el juego, pero la mía es que estamos ante el mejor *shooter* de todos los tiempos.

Libertad vigilada

ÁLVARO DOMÍNGUEZ GÓMEZ. VÍA E-MAIL.

Hace pocos días, me enteré de un hecho que me dejó bastante enfadado con **Media Molecule**, **Sony**, o quien sea que regule los niveles creados por usuarios en *Little Big Planet* (desconomozco quién lo hace). El caso es que han eliminado un nivel de dicho juego publicado por un usuario. El nivel se llamaba *The Azure Palace* y estaba muy elaborado. Después de muchas especulaciones en foros de

«En Capcom no se dan cuenta de que el miedo reside en lo desconocido»

Internet, se ha llegado a una hipótesis: dicho nivel fue eliminado porque en su descripción nombraba una dirección web, considerada *spam*. Desde el principio se dijo que sería un juego en el que los usuarios gozarían de una libertad completa, nosotros tendríamos el mando, nosotros crearíamos nuestros niveles y seríamos «un desarrollador más». A partir de aquí me pregunto: ¿hasta dónde llega esa libertad que nos prometieron? ¿Cómo se sentirá el creador del nivel ahora? ¿Se sentirá engañado por **Media Molecule**, que le prometió que podría desarrollar con libertad? Me parece que habría sido mucho más simple avisar al usuario de que esa mención a direcciones web estaba prohibida, o directamente borrar esa dirección de la descripción del nivel, pero no hacerle semejante faena al creador del escenario, que con mucha seguridad se sentirá engañado y no volverá a crear ningun nivel para el juego. Con todo esto sólo pretendo que se nos tenga en cuenta a los usuarios, y que se nos trate mejor a partir de ahora.

«¿Killzone 2? Estamos ante el mejor shooter de todos los tiempos»



ENVIADO ESPECIAL

R.M. estrena este nuevo apartado con un truco para Resident Evil 5:

Necesitamos dos perfiles para jugar en modo Cooperativo a pantalla partida. Cargamos cualquier capítulo del juego; iniciamos el modo Cooperativo pulsando el botón Start en el mando del segundo jugador. Ahora, el segundo jugador debe darle al primero todos su ítems. Después, el jugador uno elegirá la opción de «salir». Cuando se nos pregunte si queremos salvar, el jugador 1 dirá que sí mientras que el jugador 2 dirá que no. Al cargar de nuevo la partida, el jugador 1 tendrá todos sus objetos, así como los que le hemos dado hace un momento, mientras que el jugador 2 tendrá todo su inventario, al no haber guardado la partida.



¿SABÍAS QUE...

Hideo Kojima ya ha confirmado que está trabajando en un nuevo *Metal Gear*? Aún no ha dicho cuándo saldrá ni para qué sistema... pero al menos sabemos que tendremos un nuevo juego protagonizado por Snake.

Ya ha aparecido un parche de actualización para *PlayTV*? Al fin se han disipado todas las dudas: el periférico de **Sony** puede recibir y reproducir señales en formato MPEG4, en HD y además ahora reescala mejor las resoluciones estándar a alta definición.

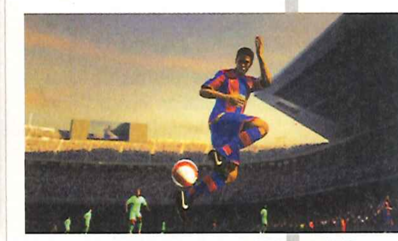
Spotify podría llegar a **PlayStation 3**? Los creadores del revolucionario reproductor de música gratuito (hasta ahora exclusivo para PC y Mac) han diseñado una aplicación para integrar su programa en diferentes dispositivos y consolas.

Los propietarios de *YouTube* están en plenas negociaciones con **Sony**? Se rumorea que ambas empresas pretenden llegar a un acuerdo para que **PlayStation** sea capaz de reproducir largometrajes a través del sistema de *streaming* de *YouTube*.

Shadow Of The Colossuss podría convertirse en una película? Kevin Misher, productor de *El Rey Escorpión*, y Justin Mark, guionista de *Street Fighter: La Leyenda*, están preparando el salto a la gran pantalla de Wander «el mata-gigantes» y su caballo Agro. Nos preguntamos cómo serán los diálogos de la película...



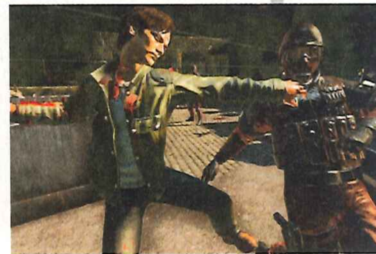
¡Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu gran oportunidad!



FIFA 09
JUAN MARTÍNEZ MOHEDANO
VÍA E-MAIL



Esto es fútbol en estado puro. **EA** ha mejorado lo que parecía imposible (su antecesor) gráficamente y con una magnífica jugabilidad. La actualización mejoró el comportamiento de los jugadores con los balones por alto, así que ya me siento satisfecho y le puedo dar un sobresaliente.



WANTED
WESLEY GIBSON
VÍA E-MAIL



Como gran fan de la película, cogí el juego con muchísimas ganas y disfruté de lo lindo... pero únicamente durante las cuatro horas que dura. Innova con un montón de detalles jugables que otros juegos no tienen, pero se hace demasiado corto. Una lástima... ¿quizá en una segunda parte?



ESDLA: LA CONQUISTA
NOLDOR
VÍA E-MAIL



Los fans de la saga de Tolkien nos tragamos cualquier cosa... pero lo que ha hecho **Pandemic** con la licencia es inadmisible. Han convertido el universo de *El Señor De Los Anillos* en un *shoot'em-up*, y además, ¡de los malos! Sólo es mínimamente disfrutable jugando a través de Internet.

Consultorio

- Enviad vuestras consultas a: **Playstation Revista Oficial C/O'Donnell, 12 28009 Madrid**
- Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
- O manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
- Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



Cuando parecía que PlayStation 3 había disparado sus mejores cartuchos nada más comenzar el año (Killzone 2, Resident Evil 5, etc)... Kratos nos sorprenderá en breve con la espectacular tercera entrega de God Of War. ¡Esto es un no parar!

Pasar el perfil de una PlayStation 3 a otra

Hola, tengo unas dudas sobre el futuro. Espero que me las resolváis:
1 ¿Se sabe algo, aparte del video que circula por Internet, de *Quantum Theory*?
2 ¿Cuándo lanzarán Formula 1 2009?
3 Si reemplazo mi PS3 por otra nueva, ¿podré mantener mi perfil? ¿Y los trofeos de éste?

GONZALO FERNÁNDEZ, VÍA E-MAIL.

QUANTUM THEORY. Tras la «fuga» de Itagaki, la aparición del título de Tecmo sigue siendo una incógnita.

1 Todo lo que sabemos de Quantum Theory es que el juego tiene un desarrollo similar al de *Wanted* o *Uncharted* (basado en coberturas), que tiene lugar en una especie de torre «orgánica» capaz de agregar o quitar objetos y obstáculos para hacerte la vida imposible y que estará protagonizado por dos diferentes personajes: Syd y Fillena. No hay fechas de lanzamiento confirmadas por **Tecmo**, aunque se supone que el juego tendría que llegar a lo largo de 2009.
2 Después de años de incertidumbre y cuando parecía que el primer trimestre de 2009 era el indicado para lanzar el nuevo *F1*, **CodeMasters** ha vuelto a faltar a la cita con la *Formula 1*. Si no sabemos nada antes, es muy posible que tengamos noticias del esperado simulador de conducción durante la feria E3 de Los Ángeles.



3 Siempre podrás hacer un *backup* de todos los datos almacenados en tu consola, incluyendo tu perfil. Hazte con un disco duro externo o una memoria USB con el suficiente espacio libre y entra en las opciones de configuración del sistema. Ahí encontrarás una opción para hacer una copia de seguridad y para restaurarla.

Altavoces 5.1 o 7.1

¡¡¡Hola!!! Estoy interesado en comprarme unos altavoces para mi PS3, pero tengo varias dudas.
1 He leído en foros que no todos los equipos soportan 7.1, que la mayoria es de 5.1, que tienen diferentes entradas o algo así. Tambien dudo entre comprarlos para la consola o para la tele.
2 Los quiero para mi habitación así que los que busco son inalámbricos o un sistema que con pocos altavoces haga el mismo efecto que el 5.1, ¿me echáis una mano para buscarlos?

CARLOS D. JARAMILLO, VÍA E-MAIL.

1 Ahora mismo, las diferencias entre un sistema de audio 5.1 y uno 7.1 es el nivel de compatibilidad con juegos y películas (más compatible el 7.1, claro), el número de altavoces (lógicamente) y el precio. Los altavoces 5.1 suelen tener un precio más ajustado. No te preocupes por comprarlos para la TV o para la **PS3**, ya que no hay diferencias.
2 Ahora mismo, si buscas un sistema de altavoces 5.1 virtual, tienes dos opciones: gastarte poco dinero y comprar un sistema que imite vagamente el audio envolvente real producido por seis altavoces o, directamente, hacerte con uno de los sistemas más actuales, capaces de reproducir audio hasta en 7.1... pero dejándote



RETARDO CON LA IMAGEN DE PS2 EN UNA TV LCD

Tengo una PS2 y he comprado una TV LCD Philips 7803. El problema es que la consola se ve con mucho retardo. ¿Por qué? ¿tiene solución? ¿me va a pasar lo mismo con una PS3?

CARLOS JARAMILLO, VÍA E-MAIL.

El sistema de mejora de imagen que incluyen algunas televisiones puede llegar a retardar la señal mostrada. Puedes probar a desactivar mejoras de imagen como el Pixel Plus que incluye ese modelo o, directamente, cambiar el tipo de cable con el que conectas la consola, ya que el retardo también puede estar relacionado con la entrada de video seleccionada. Si te haces con una PS3, difícilmente experimentarás ese retardo, ya que la señal de vídeo entraría a la televisión por HDMI, una señal digital, y los televisores LCD manejan mucho mejor las señales digitales que las analógicas (RGB, S-Video...).

una media de unos 1000 Euros en ellos. Si buscas algo económico y sin cables, encontrarás un montón de sistemas inalámbricos con un precio más que ajustado, sobre todo en el formato 5.1.

Tekken 6

Hola a todos, maestros. Soy un gran aficionado a los juegos de lucha y tengo alguna que otra duda:

1 Sé que hace bastante tiempo que *Tekken 6* salió en versión recreativa, ¿por qué se retrasa tanto la aparición del juego para PlayStation 3?

2 Me encanta la saga *King Of Fighters* y estoy como loco por ver la última entrega; ¿para cuándo en PlayStation 3? ¿Me podéis dar algo de información «calentita» del juego?

KYO KUSANAGI, VÍA E-MAIL.

1 Básicamente y, aparentemente, es una cuestión monetaria. No es que **Namco** no tenga dinero para sacar adelante el proyecto, qué va, es todo lo contrario. El juego sigue siendo un exitazo en los salones japoneses, así que adelantar el lanzamiento de un juego como *Tekken 6* significaría un duro golpe para un sector que, incluso en Japón, no está pasando por su mejor momento.

2 Es muy posible que podamos disfrutar de *King Of Fighters XII* antes incluso de lo que imaginas. Aunque su lanzamiento en versión *arcade* se ha producido este mismo mes, **SNK** piensa lanzar la versión para **PlayStation 3**... ¡en julio! Para nosotros, que difícilmente tendremos oportunidad de ver en España la máquina recreativa (como en el caso de *SFIV*), este «tempranero» lanzamiento doméstico se convierte en todo un acierto por parte de **SNK**.



EL TEMA DEL MES

¿Qué juegos prefieres disfrutar a través de la red?

Una vez completado el juego, lo único que nos queda es jugarlo a través de Internet

R-SIX. VÍA E-MAIL.

Está claro que los usuarios de las consolas somos cada vez mas críticos con los juegos que llegan a nuestras manos e intentamos exprimir los juegos al 100%. Pero, una vez acabado un juego, ¿qué nos queda? ¿dejar el juego en una esquina de nuestro cuarto cual reliquia para que vaya amontonando polvo? ¡No! los productores de los juegos lo tienen claro, la solución es la implantación del modo On-line que hace que un juego que sea relativamente corto (ejemplo: *Resistance 2*) sea infinitamente adictivo con el modo On-line. Desde mi punto de vista cualquier juego que salga al mercado tendría que tener un modo On-line.
Con respecto a los juegos preferidos para jugar On-line... os podría llenar paginas, pero destacaría:
- *LBP*: El planteamiento que ha tenido Media Molecule para hacer este juego es impresionante. Sólo falta un poco de fluidez en el On-line y el preciado parche para realizar creaciones de niveles en modo cooperativo.
-*Resident Evil 5*: Su modo cooperativo es lo mejor que he visto desde hace años. Lo mas característico es la fluidez con la que se desenvuelve en modo cooperativo, es raro notar algo de *lag*.

No puedo sacar Street Fighter IV de mi PS3

ABEL. VÍA E-MAIL.

Con la cantidad de años que llevo jugando a *Street Fighter*, nunca imaginé que a mi edad (ya no cumplo los treinta), me engancharía irremediablemente al modo On-line de *SFIV*. He disfrutado durante horas (On-line) con *Killzone 2*, *Call Of Duty*, *FIFA 09*, *Little Big Planet*, *Buzz!*... lo que no pensé nunca es que pudiera volver a disfrutar de los «duelos» que me brindaron los salones recreativos en los 90, y sin salir de casa.

Nuevo tema del mes para el nº 101.

«¿Qué te parece nuestro nuevo diseño? ¿Qué te gustaría ver en próximos números de la revista?»





¿Sabéis algo nuevo de COD6?

Parece seguro que el nuevo *Call Of Duty* se llamará *Modern Warfare 2*. Aunque **Infinity Ward** no ha mostrado ni una sola captura del juego, sí que ha lanzado un tráiler que muestra vagamente alguna escena de éste. Tendremos que esperar hasta el E3.



¿Qué ha sido de Zipper Interactive?

Los creadores del *SOCOM* original han cedido los derechos de la saga a **Slant Six** (que ya hizo alguna entrega para **PSP**). Mientras, están dando los últimos retoques a su nueva creación, uno de los *shoot'em-up* más prometedores para **PlayStation 3**: *MAG* (*Massive Action Game*).



¿Se sabe algo de una nueva PSP?

Últimamente, la red se está llenando de rumores sobre una supuesta nueva **PSP**. La imagen que hay arriba es un *render* creado por un aficionado a los videojuegos. No es oficial de **Sony**, pero los rumores apuntan a que su diseño será muy similar, sin UMD y con pantalla táctil.

T!PS





MATANDO MARCIANOS EN PSP...



EN TERCERA
RESISTANCE RETRIBUTION
(SONY C.E.)
La invasión de las Quimeras ha llegado a PSP. Controlando al marine inglés James Grayson deberás acabar con todas.



CON ESTRATEGIA
R-TYPE TACTICS
(IREM)
Un clásico por excelencia que se renovó al aterrizar en PSP. Incluía un fuerte componente estratégico para matar a los marcianos, que es lo que importa.



PSICODÉLICO
SPACE INVADERS EXTREME
(SQUARE ENIX-TAITO)
Para celebrar el treinta aniversario de Space Invaders Taito lanzó Extreme. La jugabilidad de siempre pero con nuevo diseño.



1 =
RESISTANCE RETRIBUTION
evaluación 9,3
La saga Resistance debuta en la portátil con una jugabilidad en tercera persona y una emocionante historia entre los dos títulos de PS3.
Sony C.E. 39,95€. +16 años jugado☐





2 =
PES 2009
evaluación 9,1
El auténtico rey del fútbol en PSP sigue siendo PES. Como principal novedad, este año incluye el modo Ser una Leyenda.
Konami 29,95€. +16 años jugado☐





3 =
LOCO ROCO 2
evaluación 9,0
Estas simpáticas bolitas gelatinosas vuelven a PSP con nuevas y mucho mejores aventuras.
Sony C.E. 29,95€. +3 años jugado☐





4 ↑
PATAPON 2
evaluación 8,9
La carismática tribu de los Patapon regresa a PSP para plantearte nuevos retos a ritmo de pum pum chaka chaka.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado☐



5 =
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
evaluación 9,4
La precuela de Final Fantasy VII nos pondrá en la piel de Zack. Una maravilla técnica y jugable.
Square Enix 39,95€. +16 años jugado☐



6 =
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
evaluación 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años jugado☐



7 ↓
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
evaluación 9,1
Las carreras callejeras más famosas regresan a PSP. Esta vez será en Los Ángeles. ¿Eres tú el más rápido de la ciudad?
Rockstar. 39,95€. +12 años jugado☐



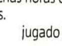
8 N
BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
evaluación 8,0
¿Piensas que Zapatero es un actor de telenovela? ¿O que la capital de Álava es Tomelloso? ¡Entonces necesitas jugar a este Buzz!
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado☐



9 N
TENCHU: SHADOW ASSASSINS
evaluación 8,9
Estética oriental, acción y sigilo a parte iguales en el que es el mejor Tenchu aparecido en los últimos años.
Ubisoft 39,95€. +16 años jugado☐



10 N
PHANTASY STAR PORTABLE
evaluación 8,7
La saga Phantasy Star regresa mostrando su mejor cara. Te esperan muchas horas de acción y de búsqueda de items.
SEGA 44,95€. +12 años jugado☐



LOS MÁS VENDIDOS

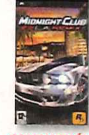
1. **PES 2009** (KONAMI)
2. **FIFA 09** (EA SPORTS)
3. **REAL MADRID: THE GAME** (VIRGIN PLAY)
4. **GTA: LIBERTY CITY STORIES** (ROCKSTAR-PLATINUM)
5. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR-PLATINUM)
6. **GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.)
7. **RESISTANCE RETRIBUTION** (SONY C.E.)
8. **CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES** (KONAMI)
9. **NEED FOR SPEED PROSTREET** (EA)
10. **CODED ARMS CONTAGION** (KONAMI)



EL MEJOR DE...



AVENTURA ACCIÓN
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E.
39,95€ +18



CONDUCCIÓN
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
ROCKSTAR
39,95€ +12



LUCHA
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
39,95€ +16



SHOOTER
RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16



DEPORTES
PES 2009
KONAMI
29,95€ +3



PUZZLE
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION
THE ELF



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
NEMESIS



SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1
JOHN TONES



PATAPON 2
ANNA



PHANTASY STAR PORTABLE
LAST MONKEY

TENCHU SHADOW ASSASSINS
DE LUCAR

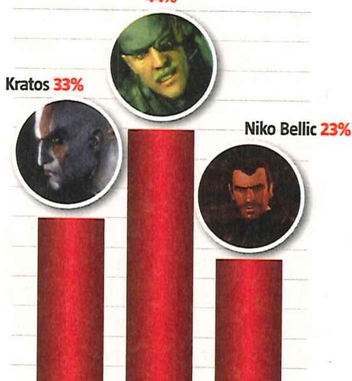


STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION
EDGAR&CIA

PATAPON 2
H. ELEFANTE

LA ESTADÍSTICA
EL MEJOR PROTAGONISTA...

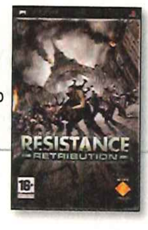
El mes pasado en las Sugerencias del Chef de PS3 os hablamos de grandes videojuegos protagonizados por personajes muy carismáticos. Y para éste hemos dialogado amistosamente entre todos en la redacción para ver cuál es el mejor. Éste es el resultado:



LAST MONKEY
disfruta pegando tiros con...



KILLZONE LIBERATION. Espectacular adaptación de la saga a PSP. Cambia el punto de vista, pero la acción sigue siendo genial. Sony C.E. 19,95 €. +16



RESISTANCE RETRIBUTION. Otro que salta de PS3 a PSP con igual fortuna. Sigue combatiendo contra la amenaza de las Quimeras. Sony C.E. 39,95 € +16



SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW. Otra saga que brilla en la portátil de Sony, con dos entregas llenas de espionaje y tensión al más alto nivel. Sony C.E. 39,95 €. +16

PS3





La sugerencia del chef

TRES JUEGAZOS INSPIRADOS EN ANIMES



CON KATANAS
AFRO SAMURAI
(NAMCO BANDAI)
La adaptación del anime de Samuel L. Jackson nos pone en la piel de un curioso samurai con sed de venganza. Un hack'n slash clásico pero delirante.



DE NINJAS
NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM
(NAMCO BANDAI)
Peleas y aventuras en el primer juego del hiperactivo Naruto para PS3. Sin duda, el mejor en cuanto al apartado gráfico.



EL DE SIEMPRE
DRAGON BALL Z BURST LIMIT
(NAMCO BANDAI)
El único título de Bola de Dragón para PS3. Jugabilidad sencilla y un modo historia que nos llevaba de Raditz a Freezer.





1 =
KILLZONE 2
evaluación 9,5
Las fuerzas de la resistencia ISA vuelven a hacer frente a los Helghast. Ciencia-ficción e hiperrealismo todo en uno.
Sony C.E. 69,95€. +18 años jugado☐





2 =
LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. 69,95€. +7 años jugado☐





3 =
STREET FIGHTER IV
evaluación 9,4
La mejor saga de lucha en 2D de la historia llega a PS3 con nuevos luchadores y una jugabilidad rotunda, mejor que nunca.
Capcom 59,95€. +12 años jugado☐





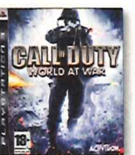
4 =
RESIDENT EVIL 5
evaluación 9,3
Miedo, acción y unos zombis más temibles que nunca te esperan en el mejor survival action de la nueva generación.
Capcom. 59,95€. +18 años jugado☐



5 ↑
FALLOUT 3
evaluación 9,4
El mejor RPG futurista de la historia regresa de la mano de Bethesda. Prepárate para subir a la superficie.
Atari. 39,95€. +18 años jugado☐



6 ↓
RESISTANCE 2
evaluación 9,5
Las Quimeras están de vuelta y esta vez parece que para quedarse. La batalla será más dura y el juego más divertido.
Sony C.E. 69,95€. +18 años jugado☐



7 =
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
evaluación 9,1
La 2ª Guerra Mundial, recreada con toda su crudeza. Te pondrá los pelos de punta.
Activision. 69,95€. +18 años jugado☐



8 =
TOM CLANCY'S H.A.W.X
evaluación 9,0
Conviértete en todo un piloto de cazas y elimina a todo el que se te ponga por delante con el potente multijugador.
Ubisoft. 69,95€. +12 años jugado☐



9 N
EL PADRINO II
evaluación 8,7
Una adaptación tan libre como divertida, de la segunda película de la trilogía. Piensa como un Don, actúa como un gangster.
Electronic Arts. 69,95€. +18 años jugado☐





10 =
ETERNAL SONATA
evaluación 9,0
Eternal Sonata nos transportará al último sueño de Chopin. Un JRPG de corte clásico pero con la calidad gráfica de PS3.
Namco Bandai 59,95€. +12 años jugado☐

EL MEJOR DE...

















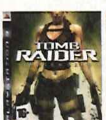
AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	ON-LINE
GRAND THEFT AUTO IV ROCKSTAR 69,95€ +18	MIDNIGHT CLUB: L.A. ROCKSTAR 59,95€ +12	STREET FIGHTER IV CAPCOM 59,95€ +12	FALLOUT 3 ATARI-BETHESDA 39,95€ +18	KILLZONE 2 SONY C.E. 69,95€ +18	FIFA 09 EA SPORTS 29,95€ +18	KILLZONE 2 SONY C.E. 69,95€ +18

NUESTROS FAVORITOS



















ETERNAL SONATA	EL PADRINO II	AFRO SAMURAI	TOMB RAIDER UNDERWORLD	COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3	RESISTANCE 2	RESIDENT EVIL 5	LITTLE BIG PLANET
THE ELF	NEMESIS	JOHN TONES	ANNA	LAST MONKEY	DE LÚCAR	EDGAR & CÍA	H. ELEFANTE

LOS MÁS VENDIDOS

1. **RESIDENT EVIL 5** (CAPCOM)
2. **FIFA 09** (EA SPORTS)
3. **ASSASSIN'S CREED** (UBISOFT-PLATINUM)
4. **KILLZONE 2** (SONY C.E.)
5. **RATCHET & CLANK: EN BUSCA DEL TESORO + DUALSHOCK 3** (SONY C.E.)
6. **FAR CRY 2** (UBISOFT)
7. **MORTAL COMBAT VS DC UNIVERSE** (MIDWAY)
8. **METAL GEAR SOLID 4** (KONAMI-PLATINUM)
9. **TRIVIAL PURSUIT** (EA)
10. **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION GOTY** (UBISOFT-PLATINUM)

GAME

DESCARGA DEL MES

ARTÍCULOS DE RESISTANCE 2

Ya tienes en PSN varios artículos para Resistance 2. Desde el pack de mapas multijugador Aftermath por 4,99 € hasta varios modelos nuevos también para el multijugador por 0,75 €, pasando por variantes de camuflaje también por 0,75 €.

EDGAR & CIA

amortiza su conexión ADSL dándole caña en red a...



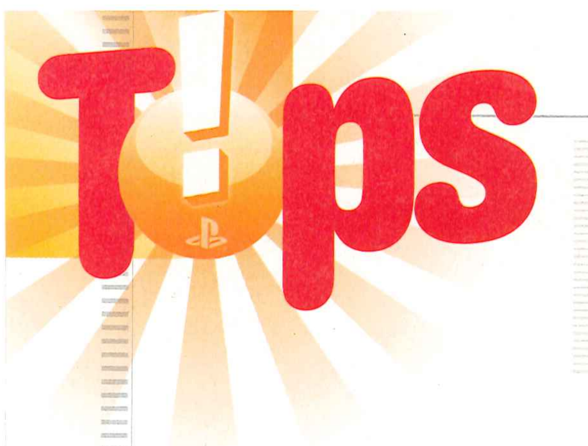
FIFA 09. Justo cuando ya estaba empezando a desengancharme y a salir a la calle, van los de EA y se sacan otro invento llamado Ultimate Team. Así no se puede. Electronic Arts. 29,95 €. +3



STREET FIGHTER IV. Cuando era pequeñín no iba a dar estopa a los recreativos porque los macarras me robaban las monedas. Ahora me desquito en mi sofá. Capcom. 59,95 €. +12



THE EYE OF JUDGMENT. Aprovecho para animaros a que sigáis dándole a este divertido juego de cartas, y a probarlo si aún no lo habéis hecho. SONY C.E. Descatalogado +12







ROL EN 2D PARA PS2...



PELEÓN
ODIN SPHERE
(SQUARE ENIX)
Una mezcla de rol y beat'em-up que ha tenido menos éxito del que debería. Si aún no lo has probado no esperes más, te estás perdiendo una auténtica joya.



ESTRATÉGICO
GRIMGRIMOIRE
(KOEI)
Estrategia en tiempo real con gran influencia rolera. Llegó haciedo poco ruido, pero su profundidad y diversión ha atrapado a todo el que lo ha probado.



MÁGICA
VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA
(SQUARE-ENIX)
Un juego de rol clásico y brillante excepto por la manera de moverte por pueblos y mazmorras, siempre en 2D.



1 =
FIFA 09
evaluación 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐



2 =
PES 2009
evaluación 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio. .
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐




3 =
ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐




4 =
PERSONA 4
evaluación 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años jugado ☐



5 =
SILENT HILL ORIGINS
evaluación 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años jugado ☐

6 N
SINGSTAR QUEEN
evaluación 8,6
Si crees tener la voz de Freddie Mercury o simplemente no la tienes pero quieres pasar un buen rato, éste es tu juego.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

7 =
YAKUZA 2
evaluación 8,4
Libertad limitada de movimientos y muchísima acción. Serás Kazuma, miembro traicionado de un clan mafioso japonés.
Sega. 29,95€. +18 años jugado ☐

8 N
MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
evaluación 8,4
RPG clásico en dos dimensiones con un argumento cautivador y mucho por descubrir.
Digital Bros. 39,95€. +12 años jugado ☐



9 =
DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
evaluación 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años jugado ☐




10 =
NEED FOR SPEED UNDERCOVER
evaluación 8,1
Vuelven las persecuciones con NFS Undercover. Nuevos circuitos y nuevos cochazos.
EA. 39,95€. +12 años jugado ☐

EL MEJOR DE...









AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	PARTY GAMES
SILENT HILL ORIGINS KONAMI 29,95€ +18	JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS THQ 44,95€ +12	NARUTO ULTIMATE NINJA 3 BANDAI NAMCO 44,95€ +18	ODIN SPHERE SQUARE ENIX 39,95€ +12	BLACK EA GAMES 19,95€ +16	FIFA 09 EA SPORTS 34,95€ +3	SINGSTAR QUEEN SONY C.E. 29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS








PERSONA 4 THE ELF	GOD HAND NEMESIS	MONSTER LAB JOHN TONES	GUITAR HERO WORLD TOUR ANNA	PERSONA 4 LAST MONKEY	SINGSTAR QUEEN DE LÚCAR	FIFA 09 EDGAR & CÍA	SHADOW OF THE COLOSSUS H. ELEFANTE

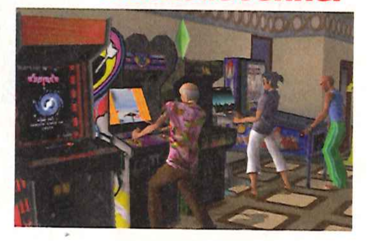
LOS MÁS VENDIDOS

1. **TRIVIAL PURSUIT** (EA)
2. **GTA: SAN ANDREAS** (ROCKSTAR-PLATINUM)
3. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2008** (THQ-PLATINUM)
4. **RATATOUILLE** (THQ)
5. **WALL-E** (THQ)
6. **JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS** (THQ)
7. **REAL MADRID: THE GAME** (VIRGIN PLAY)
8. **DRAGON QUEST: EL PERIPLO...** (SQUARE-ENIX)
9. **SONIC UNLEASHED** (SEGA)
10. **GOD OF WAR II** (SONY C.E.-PLATINUM)

GAME



A QUÉ JUEGA ... Michelle Jenner



LOS SIMS 2

Michelle dice probar con todo tipo de juegos, «excepto con los de dar tiros», aunque en la entrevista que le hicimos con motivo de su participación en el doblaje de Heavy Rain nos hizo una confesión: «Soy una viciada a Los SIMS».

EL HOMBRE ELEFANTE

Y sus tres joyazas independientes



WE LOVE KATAMARI. Simulador de escarabajo pelotero intergaláctico y metafísico. Este juego es normal, los raros son los demás. Namco Bandai. Descatalogado +3



FLIPNIC. Si Katamari era surrealista éste es casi peor. Pinball psicodélico para los domingos que estemos «indispuestos». Ubisoft. Desc. +3



FIRE PRO WRESTLING RETURNS Pressing catch minimalista. Diseña tu combate ideal y crea a un montón de maromos pixelados. 505 Game St. 9,95 € +16

CONCURSO

¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial, 20th Century Fox y Activision te invitan a convertirte en Lobezno, el mas carismático de los X-Men. Si quieres llevarte a casa esta impresionante cazadora de cuero y uno de los 15 juegos que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de mayo de 2009.

REGALAMOS

14 JUEGOS

1 PACK JUEGO + CAZADORA DE CUERO, SERIE LIMITADA, DE LOBEZNO

X-MEN ORÍGENES LOBEZNO

SÓLO EN CINES

¿Qué actor encarna a Lobezno en el cine?

A) Walter Pidgeon B) Hugh Jackman C) Vin Diesel



¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra lobeznops espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: lobeznops A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de mayo de 2009.

CONCURSO

¡PARTICIPA!

REGALAMOS 20 JUEGOS

PSP

PATAPON 2

7+ www.pegi.info

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation Revista Oficial y PlayStation te invitan a conseguir el fantástico juego Patapon 2 para PSP. Si quieres optar a uno de los 20 juegos que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de mayo de 2009.

¿Cómo se controlan los personajes de la tribu Patapon?

A) con ritmo B) a voces C) mediante silbidos

¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra pataponps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: pataponps A







Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de mayo de 2009.

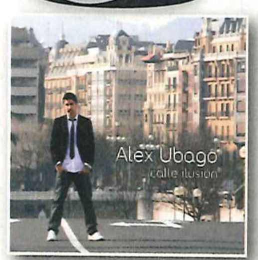

MÚSICA ★ CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TECNO ★ MO... ★ BLU-RAY ★ ZONA VIP
PlayStyle
ESPECIAL
FAMOSOS CON PLAYSTATION
ELLOS TAMBIÉN JUEGAN
¡Y DE QUÉ MANERA!
ÁNGELES Y DEMONIOS
TOM HANKS, LOS ILLUMINATI Y ASESINATOS DE POR MEDIO
EN LA SECUELA DE EL CÓDIGO DA VINCI
Moda
Equípate como Chris Redfield de RE5
Universos Alternativos
¡Las bandas sonoras de videojuegos existen!
Tecnología
Los gadgets que necesitas para estar a la última
SONY

Rincón del Jugón

El catálogo de Guitar Hero World Tour no para de crecer, a las últimas incorporaciones de Carolina, de M-clan, o Break it out de Vanilla Sky, se une Death Blossoms, un single compuesto en exclusiva por Rise Against para el simulador de rockero de Activison.



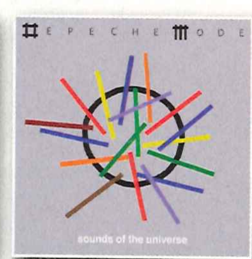
Te recomendamos



ALEX UBAGO
Calle ilusión

★★☆☆☆

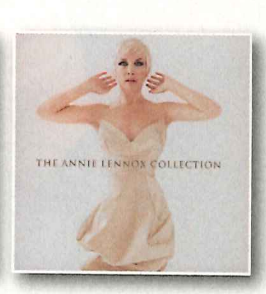
Grabado en Buenos Aires bajo la dirección del gran Cachorro López (compañero de aventuras de Calamaro en *Los abuelos de la nada*), el nuevo álbum del donostiarra se beneficia de un sonido notoriamente más robusto y una renovada actitud que le permite versionar al propio Calamaro en *Mil Horas* o presumir de conciencia social en *No estás sola*. Otro nº 1 en ciernes... / **Warner Music**



DEPECHE MODE
Sounds of the...

★★★★☆

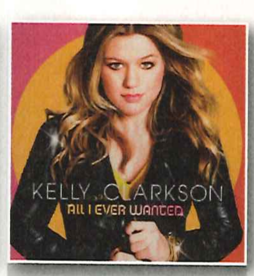
Cuatro años después de *Playing the angel*, el grupo más mítico del *tecno pop* regresa a las andanzas con un nuevo disco de estudio (el duodécimo de su longeva carrera) que vuelve a poner en evidencia la inoxidable habilidad del dúo Dave Gaham - Martin Gore para combinar la oscuridad electrónica y los ritmos industriales con la luminosidad del *pop*. Incombustibles. / **EMI**



ANNIE LENNOX
The Annie Lennox C.

★★★☆☆

Sobreviviente a los sucesivos naufragios de *The Tourists* y *Eurythmics*, la cantante y compositora escocesa se permite el lujo de poner en circulación su primer *Grandes Éxitos* plenamente en solitario. Doce clásicos del *pop* para adultos (*no faltan Why, Precious* o *No more I love you's*) a los que se suman dos versiones inéditas de Ash y Keane. Sin duda, toda una dama. / **Universal**



KELLY CLARKSON
All I ever wanted

★★★☆☆

Escarmentada por el fiasco de su desconcertante precedente *My december*, disco de oscuridad gótica y angustias existenciales, la primera ganadora de *American Idol* vuelve por donde solía con una dicharachera colección de canciones *pop* con destino a las listas de ventas. Y un *single*, *My life sucks without you*, de lo más potente de su discografía. Buen intento. / **Sony Music**

Conchita
Regreso a la melancólica ternura

En la estela de *Nada más*, su triunfadora ópera prima de 2007, el segundo trabajo de la frágil cantautora reincide en la misma fórmula: sonidos naturales, pianos eléctricos y guitarras cristalinas (cortesía de Juan Luis Jiménez, de *Presuntos Implicados*, otra vez a los controles), para realzar al máximo la peculiar voz de una artista empeñada en transitar los innumerables caminos de la temática amorosa: duda, ruptura, engaño, deseo, frustración... en 14 canciones entrañables, que mezclan ingenuidad, melancolía, ternura y fortaleza. Repetirá éxito, seguro.



CONCHITA
4.000 palabras
EMI
★★★☆☆

Otros lanzamientos



LA HORA DE LOS GIGANTES
Coque Malla



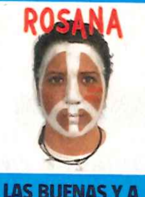
OCHO BRAZOS PARA ABRAZARTE
Los Peces



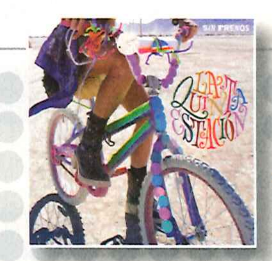
VIVE
Malú



AOCANÁ
Ojos de Brujo



A LAS BUENAS Y A LAS MALAS
Rosana



SIN FRENOS
Seis temas de pop rock español y otros seis de pop latino, más una balada a dúo con Marc Anthony.



Entrevista con...

LA QUINTA ESTACIÓN

«Recuerdo que hace años acabarte un simple juego de matamarcianos era casi imposible»

¿Cómo ha sido la creación de este cuarto disco sin Pablo (ex guitarra de *La 5ª*)?

Ángel: Pues muy bien, no nos supuso ningún problema porque el 90% de la autoría del anterior disco ya fue sólo de Natalia, Armando Ávila (gran compositor mexicano) y mía. Así que a nivel de grabación fenomenal y a nivel de *fans* parece que también. El público está reaccionando muy bien.

Natalia: Lo hemos hecho de una manera muy natural, lo único que lo hemos tenido que hacer en menos tiempo para poder empezar a trabajar los dos solos. Pero a pesar de la rapidez, la calidad es superior a los anteriores trabajos.

Y habéis tirado más por el *rock*...

N: Así es, la mitad del disco es más *pop rock* que en *El mundo se equivoca* y la otra mitad más latina. Hemos querido llevar las canciones al extremo para hacer un disco versátil. Además, en directo funcionará muy bien.

¿Qué pesa más en este disco: México o España?

A: De todos los lados, la verdad. Con el tiempo hemos aprendido a hacer música para que pueda sonar en todos los sitios. Así que, seis canciones son *pop* del que se escucha en España y las otras seis en Latinoamérica.

¿Y dónde se ha gestado?

N: En su totalidad, en México.

¿Estáis plenamente asentados en México?

N: Sí, llevamos siete años en México y ya estamos más que hechos. Y por el momento tendremos que seguir viviendo allí, que es donde más trabajo tenemos, pero en cuanto podamos nos vendremos. Tira la familia y por mucho tiempo que lleves viviendo en DF, al fin y al cabo es un país que no es el tuyo.

¿Una canción de *Sin frenos* para el próximo *SingStar*?

A: Estoy pensando en una difícil... *Tus labios por mis piernas*. El nivel de dificultad de los videojuegos en general ha bajado mucho, recuerdo que hace años acabarte un simple arcade de matamarcianos era casi imposible. Y ahora un niño de siete años devora los juegos.

¿Y para un *Guitar Hero*?

N: Quiéreme mucho, el solo es impresionante.

¿Qué os parece PS3?

A: A nivel gráfico me parece más potente que 360. Es una pena que muchos videojuegos se valoren más que por su calidad por si tienen o no licencias oficiales...

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Natalia (voz) y Ángel (guitarras).

CDETECA
Flores de alquiler (2004), El mundo se equivoca (2006), Sin frenos (2009).

DE QUÉ VAN
Madrileños afincados en México, donde el éxito les desborda y donde han construido sus vidas a base de mariachi y tequila. Desean volver a España, pero aún su tierra adoptiva les atrapa. Y miran con recelo al futuro preguntándose si algún día podrán regresar.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ

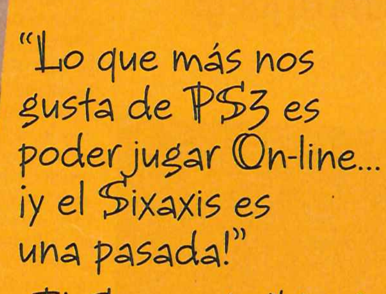
BIEN ACOMPAÑADOS

En los 100 números de vida de la Revista Oficial PlayStation, cantantes, actores, actrices y deportistas han querido compartir con nosotros su afición por los videojuegos

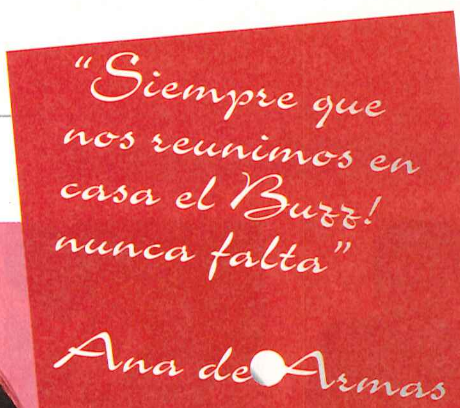


"Cuando estoy de rodaje, la PSP es mi mejor y gran compañera"
Kira Miró





"Lo que más nos gusta de PS3 es poder jugar On-line... ¡y el Sixaxis es una pasada!"
El Sueño de Morfeo



"Siempre que nos reunimos en casa el Buzz! nunca falta"

Ana de Armas

"Es fascinante que una consola tan pequeña pueda reproducir juegos, música, películas..."

Pereza



"El SingStar es el alma de las fiestas, es darle al Play y todos se agarran al micro"

Natalia

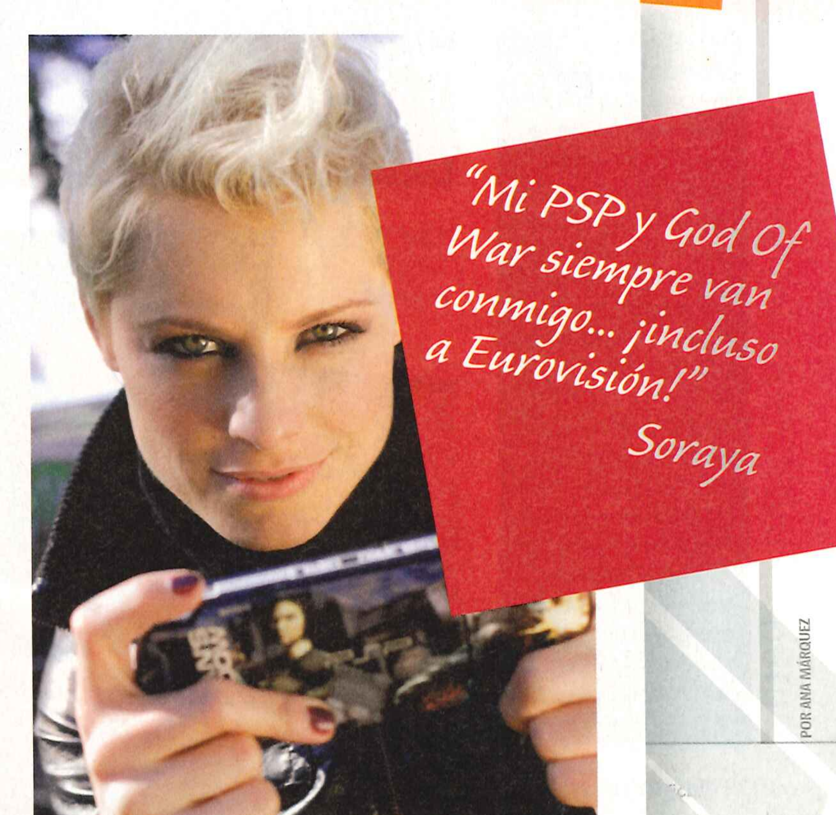


"PSP es ideal para los viajes. Además de jugar puedo llevar mi música y películas favoritas donde quiera"

Fernando Alonso

"PARA SACAR BUENAS PUNTUACIONES EN SINGSTAR NO ES IMPORTANTE CANTAR BIEN SINO SABER LLEVAR LA ENTONACIÓN"

ANGY



"Mi PSP y God Of War siempre van conmigo... ¡incluso a Eurovisión!"

Soraya



"Me fascinó hacer de malo malísimo en Gangs Of London; además, lo jugué y me maté a mí mismo... ¡fue muy satisfactorio!"

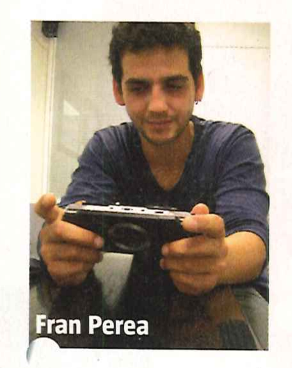
Melendi

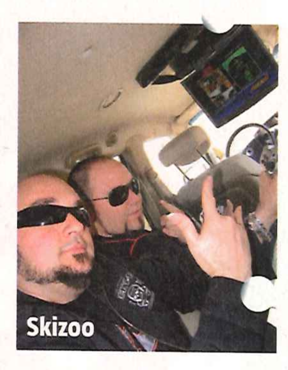
POR ANA MÁRQUEZ



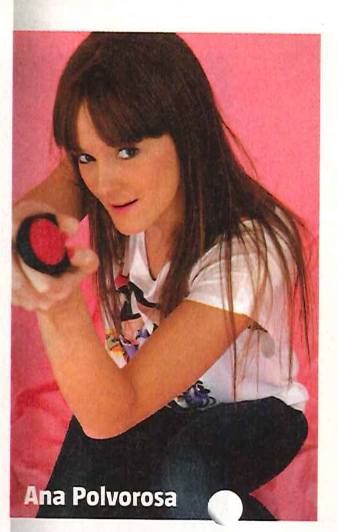

Hombrados, Barrufet, Sánchez y Entrerríos (Balonmano)


Álex Ubago


Fran Perea

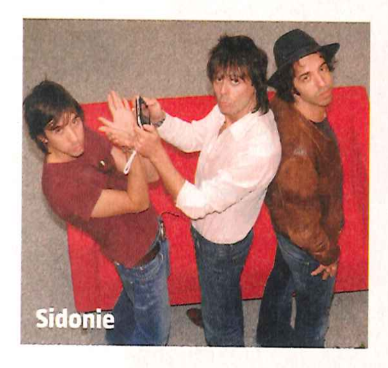

Skizoo


Sylvinho

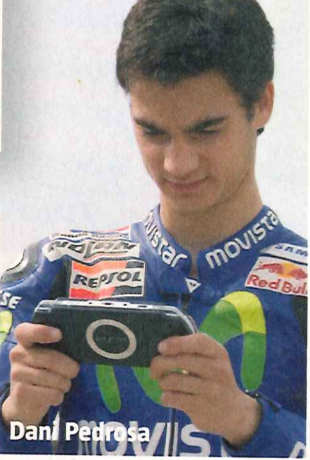
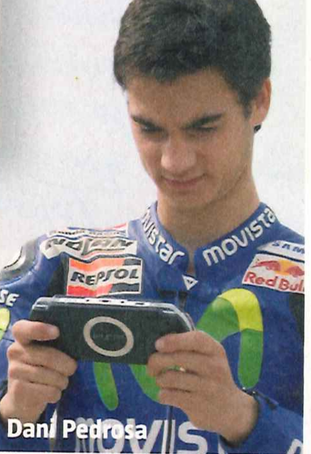
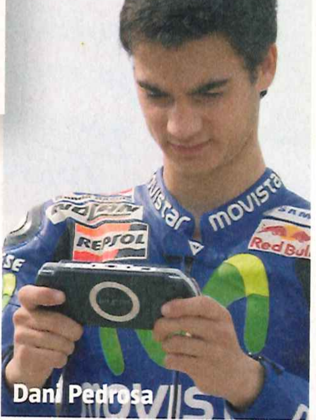

Ana Polvorosa

Berta Collado


Carlos Jean


Sidonie


Chenoa




Dani Pedrosa

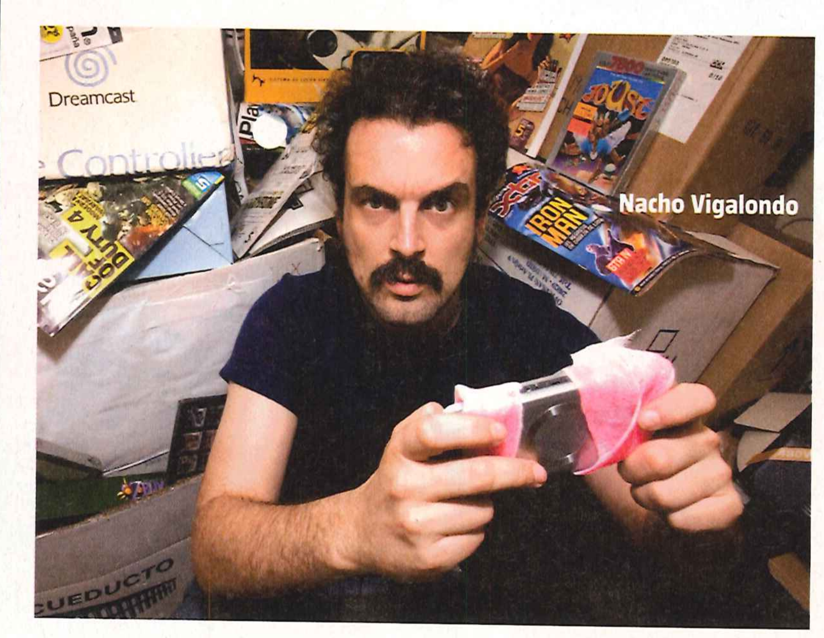
El Canto del Loco


Melocos

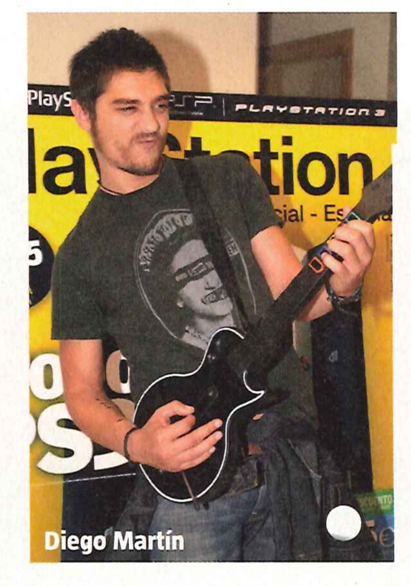


ELLOS TAMBIÉN JUEGAN

Desde la guapa y rockera Lara a la pelirroja pizpireta Ana Polvorosa (Lorena para los seguidores de Aída), pasando por Dani Martín, Jorge Lorenzo, Chenoa, Estopa y un sinfín de Vips más, nos han demostrado que los videojuegos no son sólo un hobby, sino que son un estilo de vida, y que ellos también juegan como tú y como yo con la PSP, con PS3, con el Guitar Hero, con el SingStar, con Buzz!, con la pistola G-Con... Y así queda reflejado en estas instantáneas.

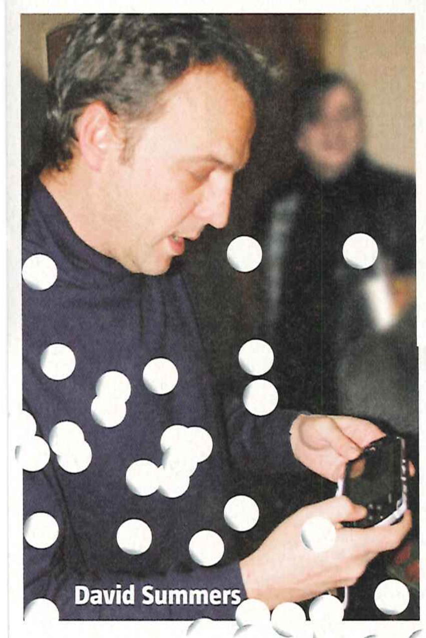

Nacho Vigalondo


Jorge Lorenzo

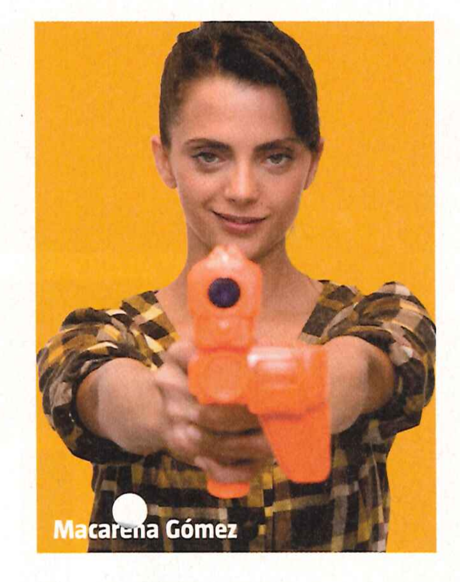

Diego Martín


Pastora

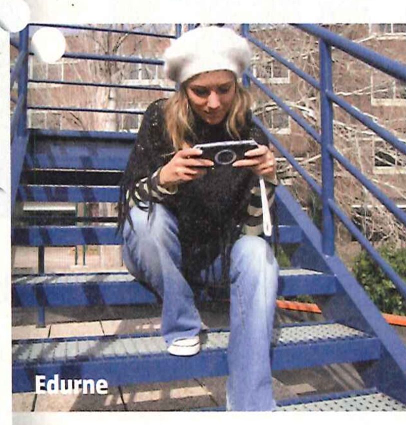

Santiago Segura

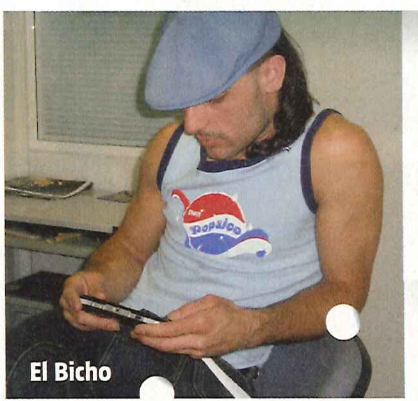

David Summers


Duo Kie

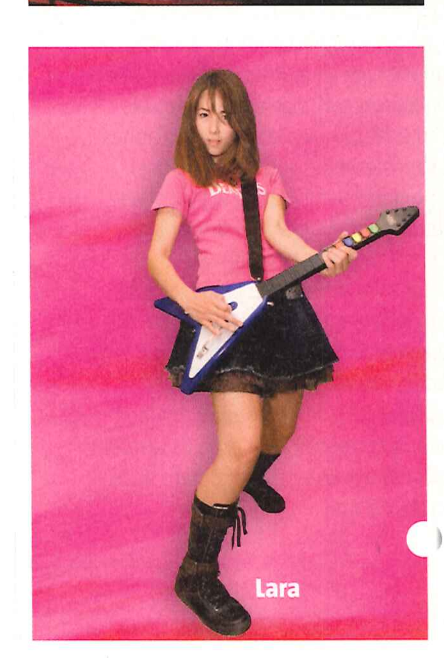

Macarena Gómez

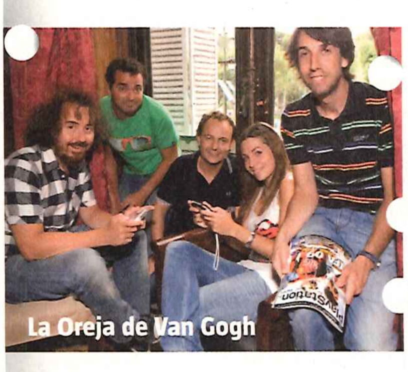

Estopa


Edurne


El Bicho


Verónica Echegui


Lara


La Oreja de Van Gogh


Pignoise

CONCURSO
SI QUIERES PARTICIPAR EN NUESTRO CONCURSO, VE A LA PÁG. 125

X-Men Orígenes

LOBEZNO

El spin-off que todos esperaban llega a las pantallas

Muy *comiquero* el término, *spin-off*, hace referencia a cuando de una serie se crea otra, normalmente centrada en algún personaje concreto o hechos puntuales que, desde el punto de vista editorial, es mejor desarrollar (y vender) de forma independiente. ***Lobezno***, o ***X-Men Origins: Wolverine***, como reza el también muy *tebeístico* título original, es sin duda el *spin-off* cinematográfico que todo aficionado a los *X-Men* esperaba, especialmente después del fiasco que supuso la tercera parte de la trilogía fílmica, dejando de lado una amalgama inmanejable de personajes secundarios, y centrándose en el propablemente más carismático de los mutantes.

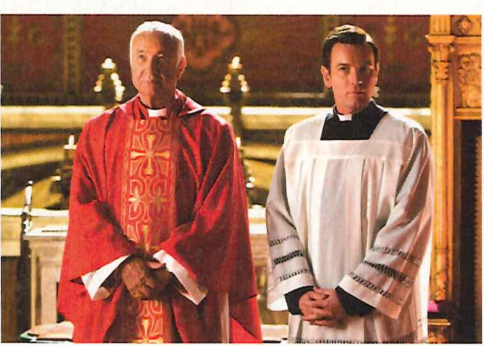
Dirigida por David Hood y escrita por David Benioff, la película hace las veces de precuela a las tres entregas de *X-Men*, rastreando los orígenes de Lobezno, desde su complicada infancia hasta la obtención de su indestructible esqueleto de *adamantium*, haciendo un repaso de su tortuoso pasado (participaciones en varias grandes guerras incluidas). Como parecía inevitable, el film acoge, además, a otros grandes personajes de los tebeos *mutis*, como una versión más amable de Cable, el bala perdida Gámbito, un joven Cíclope, el *impepinable* Dientes de Sable (guantazos salvajes asegurados) o, atención, la particular versión del esquivo Arma XI (nota para neófitos: Lobezno es Arma X). Acción mutante *bombástica* para goce y disfrute del fan.



En la película aparece el grupo de operaciones especiales Team X, donde sirvieron tanto Lobezno como Dientes de Sable, o Cable.

Título original
X-Men Origins: Wolverine
Director
DAVID HOOD
Reparto
Hugh Jackman, Liev Schreiber, Danny Houston, Dominic Monaghan, Ryan Reynolds
Género
ACCIÓN SUPERHERÓICA
País de origen
Estados Unidos
Distribuidora
20th CENTURY FOX
www.x-menorigins.com







Título original
Angels & Demons
Director
RON HOWARD
Reparto
Tom Hanks, Ewan McGregor, Ayelet Zurer
Género
INTRIGA/ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY PICTURES
www.sonypictures.es/sites/angelesydemonios

ÁNGELES Y DEMONIOS

La gran conspiración de El Vaticano

Según la teoría conspiranoica, los *Illuminati* componen la sociedad secreta más poderosa y enigmática de la historia: algo así como los maestros de marionetas en la sombra del nuevo orden mundial. O sea, que no hay unos villanos mejores para una novela de Dan Brown, autor que se ha montado un rentable discurso sobre el sensacionalismo pseudohistórico. *Ángeles y Demonios* es anterior a *El Código Da Vinci*, pero su adaptación al cine nos llega en forma de secuela, con Tom Hanks repitiendo como el profesor Robert Langdon y Ron Howard de nuevo tras las cámaras. La buena noticia es que ambos han aprendido de sus errores pasados: esta nueva aventura tiene un 50% más de acción, ritmo e intrigas locas. Una conspiración *Illuminati* para atacar el Vaticano con tecnología robada del Gran Colisionador de Hadrones tiene muy poco sentido, pero quizá por eso resulta increíblemente divertida. ¡Atención a Ewan McGregor interpretando al *camarlengo*!

OTROS ESTRENOS



Ponyo en el acantilado

Made in Miyazaki

Lo que equivale a decir: una nueva obra maestra. Frente al uso del ordenador y la revolución de las gafas 3D, Miyazaki contraataca con animación tradicional y personajes deliciosos. Y gana de calle.



Fast & Furious: Aún más rápido

A la cuarta va la vencida

El reparto original de la primera *A Todo Gas* (con Vin Diesel y Paul Walker a la cabeza) regresa con más acción y coches tuneados: vamos, lo que pedían los fans.

Déjame entrar

Mucho más que una peli de vampiros

Tras cosechar ovaciones en todos los festivales, esta historia de amistad entre un niño y una vampira llega por fin a las pantallas españolas. Yo no me la perdería por nada del mundo.

TRÁILERS



WHERE THE WILD THINGS ARE

www.wherethewildthingsare.com

Sólo Spike Jonze podría llevar a cabo una tarea tan arriesgada: adaptar a imagen real el popular cuento de Maurice Sendak, conocido aquí como Donde Viven Los Monstruos.



ANVIL! THE STORY OF ANVIL

www.anvilmovie.com

Iban a comerse el mundo, influenciaron a gente como Metallica, pero los canadienses Anvil jamás triunfaron. Su historia, increíble.

POR RAÚL BARRANTES, NOEL CEBALLOS Y BRUNO SOL

Con
Seth Rogen, James Franco, Danny McBride
Director
DAVID GORDON GREEN
Audios
Castellano, catalán (5.1), inglés (Dolby TruHD 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Sony Pictures H.E.
17,99 € (DVD)
29,99 € (BD)
12,99 € (UMD)

SUPERFUMADOS

Dealers, polis corruptos y acción chunga



El título original (*Pinapple Express*), bastante más afortunado que el español, hace referencia al elemento catalizador (una clase de maría) de esta comedia, una obra tan surrealista que en algunos momentos parece obra de los hermanos Cohen.

Lo que comienza siendo una comedia de fumetas al estilo *Cheech & Chong*, acaba derivando al género de acción, pero los guionistas (Rogen y Goldberg, autores de la genial *Supersalidos*) son plenamente conscientes de que no todo es como nos lo pintan en las pelis de Bruce Willis. Los personajes no realizan peleas coreografiadas ni disparan acertadamente: todo es sucio, doloroso y cutre, muy cutre. Aunque no por ello deja de provocar carcajadas.

Escoltando a Seth Rogen destaca un sorprendente James Franco, en el rol de *dealer* de tres al cuarto, con las neuronas completamente atocinadas por el uso terapéutico del cáñamo y sus derivados. Y junto a ellos, parte de la *troupe* de Appatow (productor del film) en papeles secundarios: Bill Hader y Danny McBride, el pirotécnico pirómano de *Tropic Thunder*. La edición *Blu-ray* incluye metraje extendido no visto en cines y extras de gran envergadura.

Película ★★★★☆
Extras ★★★★☆

UN EXTRA CON SABOR A RETRO... Y A PIÑA

Entre los simpáticos extras que ofrece la edición Blu-ray de Superfumados (metraje extendido, escenas eliminadas, documentales...), el que más nos ha chiflado es un pequeño arcade plataformero, accesible desde el BD-Live, en el que ayudaremos a Dale y Saul a esquivar piñas saltarinas, al más puro estilo Donkey Kong.







RED DE MENTIRAS

Una de espías con su «aquel»



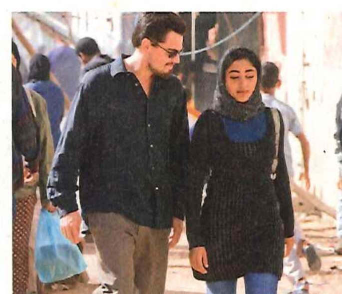
Body Of Lies es una digna producción con guión de W. Monaham basado en la novela de David Ignatius. DiCaprio se lleva el papel más fácil, el del héroe que las pasa canutas. Crowe vuelve a hacer méritos cambiando hasta su aspecto físico y poniendo en duda su *sex-appeal* para meterse en la piel del ser más indeseable del planeta. Lógicamente no todo lo que hace Scott va a ser *Blade Runner*, pero a base de una entretenida trama sobre espionaje y terrorismo y algunas frases lapidarias, el que quiera, sin duda, se parará a pensar sobre el orden mundial contemporáneo. Los extras, a prueba de bombas.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆





Con
Leonardo DiCaprio y Russell Crowe
Director: **RIDLEY SCOTT**
Audios
Español, inglés y alemán D.D. 5.1
Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...**
Distribuye
Warner Bros
22 € (DVD ED. ESP.)
18 € (DVD ED. NORMAL)
31,99 € (BD)



MADAGASCAR 2

Segunda parte... ¡considerablemente mejor!





El remate de una película que contiene más diversión, más imaginación, más ingenio y una mejor calidad de animación que su predecesora, es una edición en *BD* que derrocha contenidos extras y cuya presentación se ha cuidado hasta el último detalle para atraer al gran público en esta época de crisis. Sin duda, si hay que elegir, *Madagascar 2* es más que barajable, tanto para los pequeños de la casa como para los adultos.

PELÍCULA ★★★☆☆
EXTRAS ★★★★☆

Con
Ben Stilller, Chris Rock, Jada Pinket Smith (V.O.)
Director **E. DAMETH y T. MCGRATH.**
Audios
Español, catalán e inglés en D.D 5.1
Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...**
Distribuye: **Dreamworks.**
25,95 € (DVD)
29,95 € (BD)

MAX PAYNE

Un juego que marcó época convertido en una peli «entretenidilla»



Si tengo que hacer algún comentario categórico sobre el *Max Payne* de cine es el de «previsible». Toda esa sensación de vértigo que nos ofrecía el videojuego, al margen de sus virguerías técnicas para la época, se diluyen en un argumento que intenta, aspira, quiere (pero no puede) ser un homenaje a la obra interactiva y al cine negro. Al final nos quedamos con una película entretenida en la que lo que destaca es la creación visual de las valquirias.

Película ★★☆☆☆
Extras ★★★☆☆



Con
Mark Whalberg, Beau Bridges, Chris O'Donell.
Director: **JOHN MOORE**
Audios
Español, inglés, alemán D.D., 5.1
Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...**
Distribuye
20th Century Fox
19,99 € (DVD)
30 € (BD)



NOTICIAS

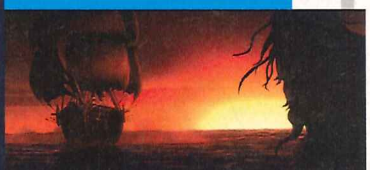




PINOCHO EN BLU-RAY

Otro gran clásico Disney nace para la alta definición, en una edición Platinum cargada de extras y con una calidad de imagen insuperable. Junto al BD se incluye un DVD extra con la película, para que los niños puedan disfrutar de ella en el coche o en vacaciones. Y todo por 34,95 €.





RELATOS DEL NAVÍO NEGRO

Paramount lanza en DVD el complemento para vivir Watchmen al máximo, con todo lo que los fans del cómic echaban en falta: el cómic de los piratas (convertido en corto animado) y el documental Bajo la Máscara, que adapta los apéndices del tebeo.



EL NUEVO CASTIGADOR, DIRECTO AL DVD

Pese a las excelentes críticas que ha cosechados entre los marvelmaníacos, The Punisher 2: Zona de Guerra llegará directamente al mercado de alquiler el próximo 26 de mayo. Esperamos tenerla ya en Blu-ray antes del arranque del verano.

POR SUNSHINE Y BRUNO SOL

WATCHMEN

CÓMIC

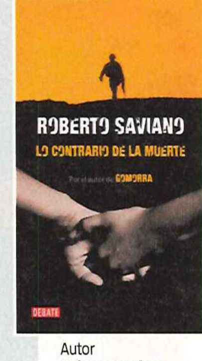


Autores **Alan Moore, Dave Gibbons**
Editorial **Planeta DeAgostini**
Páginas **464**
P.V.P. **35 €**

Cuando los superhéroes se hicieron adultos

No es extraño ver ***Watchmen*** relacionado con la madurez del género superheroico. A fin de cuentas, sus protagonistas son vigilantes impulsados por las motivaciones más miserablemente humanas, y el tratamiento dado por sus autores no está precisamente enfocado al entretenimiento de la muchachada. Pero ***Watchmen***, entre sus aficionados más talluditos, representa otra cosa: la exploración del cómic como medio, de sus formas narrativas propias, de sus límites y particularidades aún por descubrir en los 80 en que se dibujara este tebeo que ahora toca llamar novela gráfica. Como Gibbons llegó a decir, ***Watchmen*** es un «cómic sobre cómics». Lo que nos lleva a la cantidad de material disponible actualmente para descubrir esta obra, a rebufo del estreno de su adaptación cinematográfica: desde la cuarta edición del tebeo, a *Watching The Watchmen*, las memorias creativas de Dave Gibbons, repletas de bocetos, análisis, ideas descartadas, etc. Pasando por *W de Watchmen*, un estudio a cargo de Rafael Marín o *El Arte de Watchmen* y *El Libro De La Película*.

LIBROS

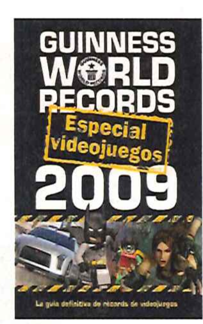


Autor
Roberto Saviano
Editorial
MONDADORI, DEBATE
P.V.P.
9,90 €

Lo Contrario De La Muerte

Valentía o pura inconsciencia

Es difícil decidir si lo que llevó a Roberto Saviano a publicar *Gomorra* fue valentía o pura inconsciencia. Pero lo que sí sabemos es que su libro, una denuncia exhaustiva del poder de la mafia napolitana, ha llamado la atención sobre un problema de la Italia actual y le ha convertido en objetivo del odio tanto de los capos como de los ciudadanos que subsisten de economías sumergidas. Saviano publica ahora ***Lo Contrario De La Muerte***, que recopila dos relatos escritos y publicados en Italia durante los últimos años de constante cambio de residencia, guardaespaldas y éxito agridulce.



Autor
Varios
Editorial
PLANETA JUNIOR
P.V.P.
17 €

G.W.R. 2009: Especial Videojuegos

Para el más curioso jugón

La conocida organización de records mundiales y **Twin Galaxies** (asociación que se encarga del seguimiento de estadísticas, *rankings* y campeonatos de videojuegos) traen la segunda edición del libro *Guinness* de los récords videolúdicos. Los que ya lo conozcan tienen la oportunidad de hacerse con la versión actualizada, y los recién llegados descubrirán una completa guía con estadísticas y curiosidades sobre este mundo. Esta nueva edición incluye pequeñas dosis sobre historia del videojuego, entrevistas con algunos grandes nombres y un sinfín de datos y *records* actualizados.

B.S.O. de Videojuegos



BIOHAZARD 5

Suleputer

★★★★☆

La partitura de ***RE5*** de este triple disco abre el definitivo abismo sonoro orquestal con respecto a pasados títulos de la saga, añadiendo a la impecable *Hollywood Studio Symphony Orchestra* paciencia rítmica, fantasías fonéticas africanas y oquedades percusivas étnicas (33€). www.play-asia.com



STREET FIGHTER IV

Suleputer

★★☆☆☆

Ni dopado con alienígenas remezclas de temas clásicos, ni favorecido con la presencia ochentera del corte *The Next Door*, canturreado por el grupo pop japonés Exile, consigue que el enflaquecido conjunto (ejecutado por Fukasawa) gane unos centímetros de masa cárnica acústica (25€). www.play-asia.com



SÖLDNER-X

EastasiaSoft

★★★★☆

La música compuesta, arreglada, producida y desbastada por Rafael Dyll para ***Söldner-X*** funciona como sinfonía refinada y distinguida y se orienta al estallido sintético aparentemente descuidado, aunque contiene explosiones bajo sutiles capas de controlado frenetismo orgánico (12€). www.play-asia.com

A ESCALA



SKELANIMALS

Oscuro, tierno y muy cute

Tras el éxito de *Emily The Strange*, el *merchandising* que está causando furor entre lolitas góticas, «emos» y demás tribus urbanas, es el de *Skelanimals*. Mitchell Bernal, su diseñador, ha ilustrado algunas de las más conocidas películas de **Disney** y ahora triunfa con el diseño de estos animales, a medio camino entre lo tierno y lo tétrico. Son 20 diferentes, cada uno con una historia y película de terror favorita que podrás conocer en su web (skelanimals.com).

Dimensiones (peluche)
23 cm.
Fabricante
Toynami
PVP **12,58 €**

MIGHTY MUGGS MARVEL

Alejándonos del musculaco híper-real

Es imposible resistirse a la nueva línea de **Hasbro**, los *Mighty Muggs*, donde encontramos a casi cualquier súper **Marvel**: desde *Spider-Man* a *Lobezno*, pasando por *La Visión*, *Iron Man*, *Capitán América* e incluso supervillanos como *Dientes de Sable*, *Doc Ock*...

Dimensiones **15 cm.** Fabricante **Hasbro**. PVP **19 €**



POR STAN BY, LUCKY Y ADONÍAS

Agenda

Saca el máximo partido a tu *tiempo libre*

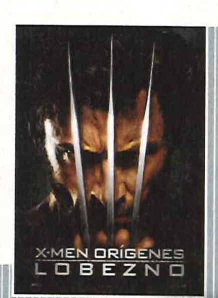
EN ABRIL

22
Cine en casa, con palomitas.
El DVD, Edición Especial, de Crepúsculo incluye dos discos con interesantes extras.

24
¡A luchar se ha dicho!
A la venta DB Evolution (PSP), Damnation (PS3), Pad y Arcade Stick de SFIV.



27
FESTIMAD.
Del 24 al 9 de mayo en Madrid, actuaciones de El Bicho, Bebe, La Excepción...



30
Una de risas.
Estreno en cines 17 Otra Vez, una comedia teenager para pasar una buena tarde.

EN MAYO

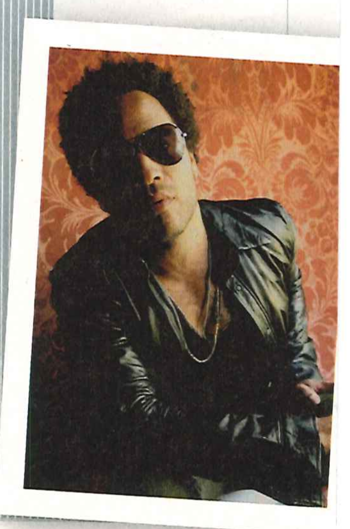
1
X-Men Orígenes Lobezno.
Estreno en cines del spin-off de X-Men sobre el personaje de Lobezno...

2
Viña Rock.
Del 30 de abril al 2 de mayo en Villarobledo. Actuán Macaco, Mägo de Oz...

13
Quantum Of Solace.
La segunda peli de Daniel Craig como el agente 007 ya en DVD.

3 y 8
Lenny Kravitz.
La gira de Kravitz llega a España, primero irá a Córdoba y después a Madrid.





15
¡Vin Diesel en PS3!
Buena adaptación a videojuego de la peli The Chronicles Of Riddick.

16
Cultura Urbana.
22 artistas, con Tote King a la cabeza, rapeando en directo. En Madrid.

Moda

Resident Evil 5

Te damos las claves de lo que has de ponerte para convertirte en un cachas como Chris Redfield, el prota de Resident Evil 5.



1 Mochila de Coronel Tapiocca. **45,95 €**

2 Zapatilla para trekking de Hi-Tec. **75 €**

3 Pantalón cargo de Coronel Tapiocca. **50 €**

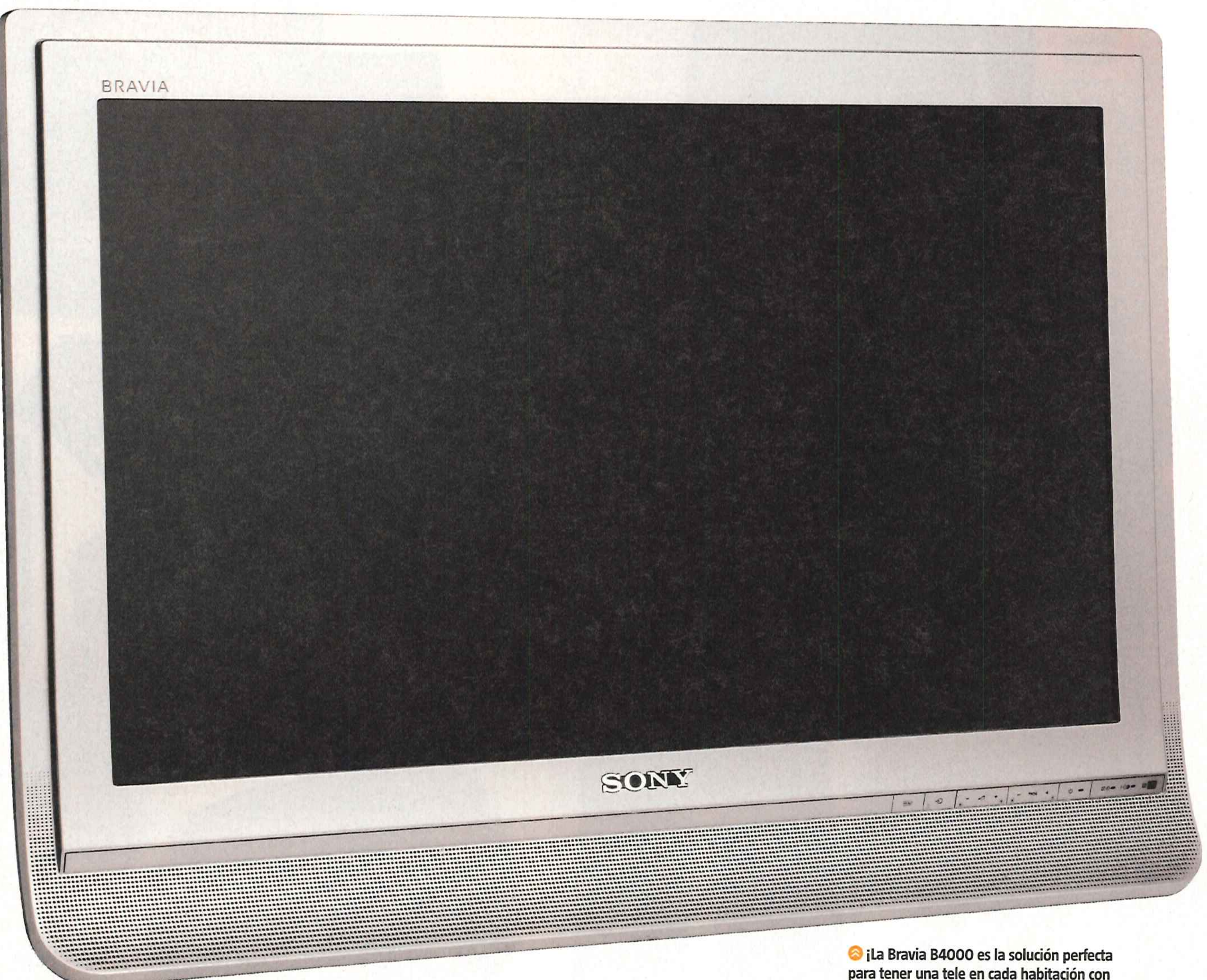
4 Camiseta de algodón de Protest. **34 €**

5 Headset con auricular y micro de PS3. **40 €**

6 Cinturón en piel y acero de Oakley.

POR ANA MÁRQUEZ

Todo lo que necesitas para estar a la última



¡La Bravia B4000 es la solución perfecta para tener una tele en cada habitación con tan sólo un equipo!

La tele a cuestas

SONY BRAVIA B4000

Esta Bravia, disponible en 20, 23 y 26 pulgadas, está diseñada para poder llevarla a cualquier lugar, pues va equipada con un asa en la parte trasera para agilizar su transporte. Lleva incorporado sintonizador digital TDT y está preparada para la alta definición. Posee tecnología Bravia Engine, que procesa digitalmente la imagen, añadiendo riqueza a los colores, multiplicando el contraste y ajustando el detalle. **599 €** (26") www.sony.es



LO MÁS FRIKI DEL MES

SPACE INVADERS

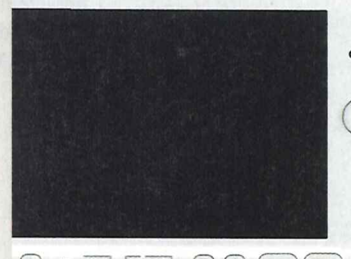
Con motivo del 31 aniversario de Space Invaders, Taito lanza a la venta esta réplica en miniatura de la recreativa (200 x 105 x 95mm); y como es lógico, para echarte una partida, antes deberás insertar una moneda de 100 Yenes. www.ncsx.com

PSP en colores

Hay vida después del Blanco y Negro

¡La portátil cambia de look!

Al color original de PSP 3000 (Piano Black), se unen Pearl White (blanco), el elegante Mystic Silver (plateado) y, el más reciente, Radiant Red (rojo).





MP3 ACUÁTICO

SAYTES NU DOLPHIN TOUCH

Se trata del primer MP3 en el mundo sumergible con pantalla táctil. Al prescindir de botones tradicionales, no posee componentes mecánicos, por lo que la vida del MP3 es más duradera. Tiene una capacidad de 4GB y un potente receptor de radio FM. **149 €** www.naical.es



CONVIÉRTETE EN UNA ESTRELLA DEL ROCK

GUITARRA GHWT

Si no la tienes, no eres un verdadero rockero. Ahora, la guitarra inalámbrica de GHWT, está disponible suelta, tanto para PS2 como PS3. **59,90€** (PS2) y **69,90€** (PS3)



El detalle

ARCADE COFFEE TABLE. Esta mesa de centro aúna diseño, un PC integrado con Wi-Fi y una consola de mandos arcade desplegable. El ordenador alberga 2 paquetes de la colección Taito Legends y la plataforma MAME. www.surface-tension.net

MÚSICA AL AIRE LIBRE

SONY ERICSSON MS500

El altavoz de Sony Ericsson va equipado con tecnología Bluetooth y es compatible con cualquier teléfono móvil. Además, está diseñado para poder ser utilizado en la calle, pues su carcasa es resistente a salpicaduras.
45 € www.sonyericsson.com

JUGONES ESCRIBANOS

WIRELESS KEYPAD

El teclado de PlayStation se engancha perfectamente al mando inalámbrico Sixaxis para poder navegar por Internet y chatear con tu PS3 sin necesidad de tener cables de por medio. **39,99 €** es.playstation.com

PARA TODO BUEN DJ

ECAFÉ DJ KIT

Gracias a la combinación de dos dispositivos portátiles, el controlador de mezclas (DJ Control MP3 DJing) y el PC portátil (eCAFÉ EC-900), podrás montar una «rave» en cualquier momento.
299 € (Linux Mandriva) y **349 €** (Windows XP)
www.hercules.com/es/



Este mes le dedicamos parte de la sección a nuestra bella redactora Anna, que se vistió de blanco el pasado 4 de abril.

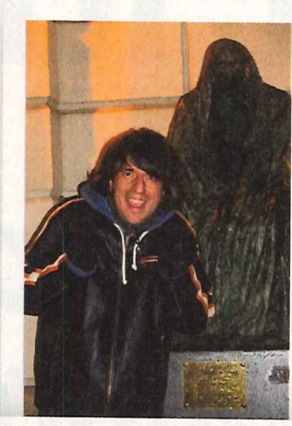


No sintáis envidia, ninguno de nosotros es el novio y mira que intentamos convencer a Anna de que somos un gran partido.



SIETE MARIPOSAS Y UN DESTINO. Así se las gastan estas siete guapas mozas de Rivas a la hora de celebrar una despedida de soltera. ¿Por qué no nos invitarán nunca? ¡Tenemos unos disfraces de alacrán cebollero estupendos!

El término «bailar pegados» no quedó claro en algunos momentos de la noche. En fin, uno hace lo que puede...



UNA BESTIA EN PRAGA. Todavía no sabemos si Nemesis logró entablar conversación con la animada estatua del fondo. Eso sí, en el hotel nos aseguraron que vieron besarse de forma violenta en los ascensores a dos figuras peludas.



Michelle Jenner nos confesó que su novio (otra que se nos escapa...) es asiduo lector de PlayStation Revista Oficial.







Ni con el nuevo diseño de la revista os vais a librar de nuestras queridas portadas alternativas. Este mes les toca a una variante más que válida de nuestra exclusiva de Mafia II y al siempre entrañable Cazafantasmas.

Resultados de concursos

CONCURSO ETERNAL SONATA

GANADORES 1 JUEGO:
Abel Plata Barroso (BARCELONA)
Sergio Nieto Díaz (BARCELONA)
Urtzi Lago Villar (GUIPÚZCOA)
Matías Garrigos Fernández (MURCIA)
Ibai Fernández Bilbao (VIZCAYA)
Beñat Olea Irureta (VIZCAYA)
Pau Calvo Lladó (BARCELONA)
Iván Fauste Núñez (BARCELONA)
Víctor Ibáñez Villegas (CÓRDOBA)
José Barreira Martínez (BARCELONA)
Carlos Montes Osuna (ALICANTE)
Iván Escribano Hidalgo (VALENCIA)
Aarón Muñoz Vázquez (TOLEDO)
Daniel Arenas Barredes (ALICANTE)
Alicia Torrico Rebollo (BARCELONA)
Jaime Espín Vallés (BARCELONA)
David Patón Rubio (MADRID)
Juan A. López Jiménez (GRANADA)
Andrés Sánchez Ródenas (ALICANTE)
Jordi Espín Vallés (BARCELONA)

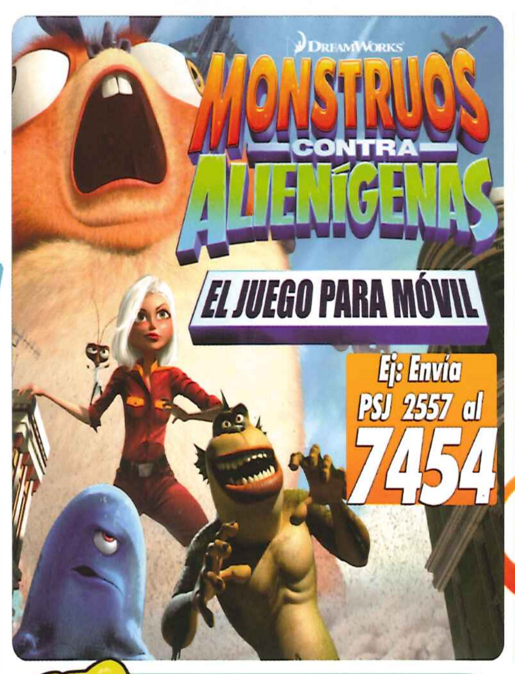
CONCURSO DUREX

GANADORES 1 DUREX BOX:
Oinatz Yegorov Sánchez (VIZCAYA)
Agustín Hernández Gilabert (MURCIA)
Albert Gomá Gómez (BARCELONA)
Enrique Negrete Cabrerizo (MADRID)
Albert Coch Merayo (BARCELONA)
Juan L. López Varela (SEVILLA)
Jaime Estévez Mestres (HUESCA)
Christian Godino Donaire (BARCELONA)
Manuel Flores Pérez (MADRID)
Manuel Marín Domínguez (HUELVA)
Edgar Mora Marés (BARCELONA)
Albert Díaz Roig (BARCELONA)
Marcos Chamadoira Alonso (ORENSE)
José Mª Ruiz Escalera (BADAJOZ)
Alfonso Doce Cerrín (PONTEVEDRA)
Vanesa Mirás Blanco (PONTEVEDRA)
César Sánchez Calzada (SALAMANCA)
Adrián Corroto de los Santos (MADRID)
José J. Delgado González (Sta. Cruz de Tenerife)
Luis Sáez Sanz (MADRID)
Javier Díaz Esteve (CASTELLÓN)
Sergio de la Paz Fernández (MADRID)
Natividad Domenech Méndez (TARRAGONA)
Fracisco J. Parrado Cardeñosa (VALLADOLID)
Lledó Selma Vidal (CASTELLÓN)

CONCURSO LITTLE BIG PLANET

GANADORES 1 PAR DE ZAPATILLAS:
José C. Maqueda García (MADRID)
Jorge Sánchez del Campo (MADRID)
Daniel López González (MÁLAGA)
Francisco Sánchez Martínez (MURCIA)
José González Calero (JAÉN)
José M. Aguilera López (ALMERÍA)
Pablo D. Muñiz Veira (A CORUÑA)
Carlos Gutiérrez Nadal (BARCELONA)
Sergio Foronda Velázquez (MADRID)
Eric Fernández Rodríguez (BARCELONA)

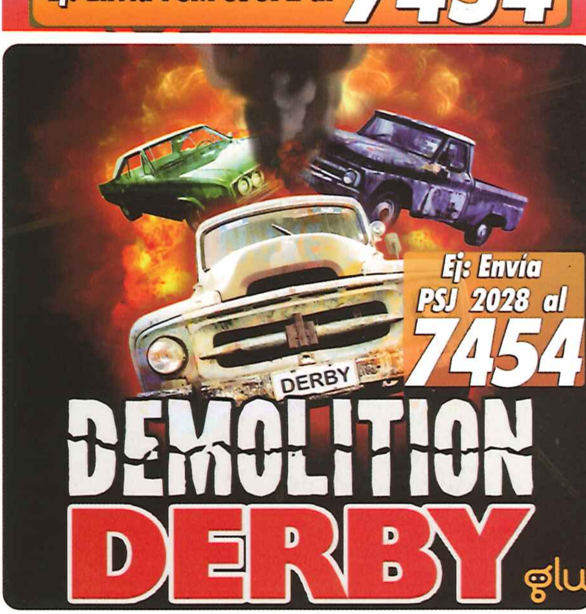

OléMovil.com
Fondos
23953
42240
50664
67479
50499
DEAD BEAT
66603
EUSKADI
36213
Ej: Envía PSF 36213 al
7454


DreamWorks
MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS
EL JUEGO PARA MÓVIL
Ej: Envía PSJ 2557 al
7454


TOP
Nº1 en ventas
1 42294 C. Baute y M. Sanchez Colgando en tus...
2 41227 Amaia Montero Quiero ser
3 27040 Nena Daconte Tenía tanto que darte
4 39872 Guru Josh Project Infinity 08 K. Vocal Edit
5 51788 Conchita Cuéntale
6 24229 Lady GaGa feat. C. O'Donis Just Dance
7 48354 Niña Pastori Capricho de mujer
8 51269 Macaco Moving
9 56130 Encarnita Polo Paco, Paco, Paco
10 19650 Madcon Beggin
11 42195 Kelly Clarkson My life would suck...
12 53573 Malú A esto le llamas amor
13 49176 Soraya La Noche Es Para Mí
14 40690 Il Divo The Power Of Love (La Fuerza ...
15 44843 Amy Macdonald This Is The Life
CERTIFICADO ORIGINAL
Ej: Envía PSM 39872 al 7454

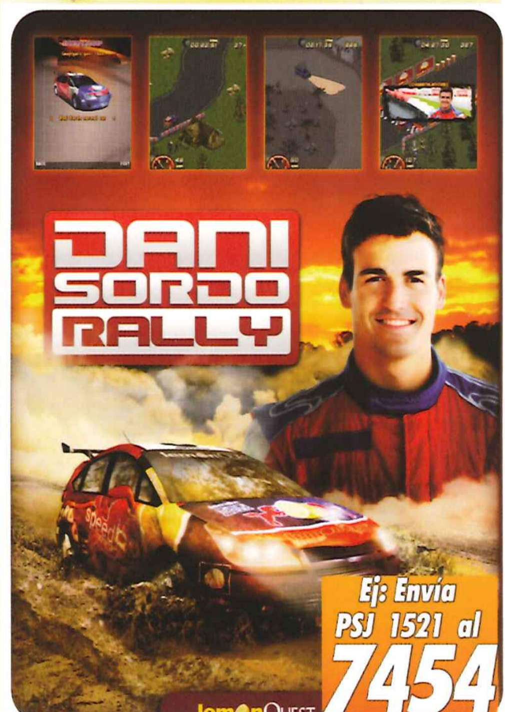

TEMAS
PERSONALIZA TU MÓVIL
Menú
HADITAS MEGATETAS
CALAVERAS CHICASMALAS
RASTAS BEBES
TUNEADOS KAMASUTRA
LOBOS DRAGONESTRIBALES
TEQUIEROS PERRILLOS
DESNUDAS BRUJAS
Opciones
Ej: Envía PST HADITAS al 7454


Sonidos reales
REY
Por que no te callas...?
TARZAN
El grito de Tarzán igual que en la peli
FFGOMEZ
¡A la mierda!
TERROR
Sonidos fantasmales
RAPMALIGNO
El rap del Dr. Maligno
23F
Todo el mundo al suelo
TELEFONO
Sonará como el tlf de tu abuela
NODO
Igual que en los cine de antes
Ej: Envía PSM NODO al
7454


Ej: Envía PSJ 2028 al
7454
DERBY
DEMOLITION DERBY
glu


PIROPAZOS
Dedicaselo a la persona que tu quieras
Envía PIRIPO7 al 7454


LO ÚLTIMO EN JUEGOS
FIFA09
2094
LA RULETA DE LA SUERTE DELUXE
2614
Baraja Española
4 JUEGOS EN 1
El Mus, El Chinchon, La Pocha y El Mentiroso
WORLD SERIES POKER TEXAS HOLD EM
1297
STAR WARS THE CLONE WARS
1277
1290
Ej: Envía PSJ 1290 al 7454
Trivial Pursuit
1293
TETRIS
3188
PUZZLE BOBBLE
Juegos de naipes
el tute
1252
SPACE INVADERS
1332
1329


DANI SORDO RALLY
Ej: Envía PSJ 1521 al
7454
lemonQuest


BEN 10
POWER OF THE OMNITRIX
Ej: Envía PSJ 2018 al
7454
GLOBAL FUN


MUÑEC@S DE MODA
49194
49196
I love you
49197
49200
49201
Ej: Envía PSF 49196 al 7454